EXTRA 200 PÁGINAS

INCLUYE 2 CD-ROM

LA PRIMERA REVISTA DE JUEGOS EN ESPAÑA

# MicroManía

Sólo para adictos

www.hobbypress

AÑO XVI - Número 69 - 795 PTAS/4,77 €

REPORTAJE

## ECTS 2000

Todas las claves de la feria de Londres: las nuevas máquinas, los juegos...

AVANCE ESPECIAL

## La fuga de Monkey Island

Primeras imágenes en español de la nueva aventura de LucasArts

*Nueva*

ZONA ONLINE

*¡Ahora con más páginas!*

Este mes: Así funciona

## Battle.net

Crea el personaje perfecto para

## Diablo II

PATAS ARRIBA

## Ground Control

Lo que necesitas saber para conquistar al enemigo




# SACRIFICE

## Descubre el mensaje de los dioses



# 3D POWER TANK

**ARMAMENTO DE ÚLTIMA GENERACIÓN**

INCREMENTA SU FUERZA CON EXTRAS DE "POWER-UP"

**CIENTOS DE ENEMIGOS**

INFANTERIA
ARTILLERIA
MINAS
AMETRALLADORAS
JEEPS
LANCHAS
TANQUES
LANZACOHETES
HELICOPTEROS
TRENES BLINDADOS
AERONAVES



ElectroTECH SOFTWARE

# PON ORDEN EN LOS LUGARES MÁS PELIGROSOS DEL PLANETA



# Micromanía

Sólo para adictos

Directora
**Cristina M. Fernández**

Director de Arte
**Jesús Caldeiro**

Redactor Jefe
**Francisco Delgado**

Redacción
**Carlos F. Mateos, Santiago Tejedor, Pablo Leceta, Luis Escribano.**

Diseño y Autoedición
**Elena Jaramillo, Roberto Cela, Enrique García**

On Line
**Lina Álvarez**

Secretaría de Redacción
**Sonia Luengo**

Colaboradores
**F. Herrera, C. Sánchez, J. A. Pascual, S. Erice, R. Rueda, Ventura y Nieto, E. Bellón, C. Plata, D. Vega, L. Escribano, E. Glintchevskaia, Derek de la Fuente** (U.K.)

Edita




Director General
**Carlos Pérez**

Directora de Publicaciones
**Mamen Perera**

Directores Editoriales
**Amalio Gómez**
**Cristina M. Fernández**
**Tito Klein**

Subdirector General Económico Financiero
**Rodolfo de la Cruz**

Director Comercial
**Javier Tallón**

Directora de Marketing
**María Moro**

Director de Producción
**Julio Iglesias**

Director de Distribución
**Luis Gómez-Centurión**

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
MADRID: **María José Olmedo**, Directora de Publicidad
<mjolmedo@hobbypress.es>
**Diana Chicot**, Coordinadora de Publicidad
<dchicot@hobbypress.es>
Pedro Teixeira, 8 - 9ª Planta 28020 - Madrid
Tel. 902 11 13 15 - Fax. 902 11 86 32
NORTE: **María Luisa Merino**
Amesti, 6 - 4º - 48990 Algorta - Vizcaya
Tel. 94 460 69 71 - Fax 94 460 66 36
CATALUÑA/BALEARES: **Juan Carlos Baena**
<jcbaena@hobbypress.es>
Numancia 185 - 4º - 08034 Barcelona
Tel. 93 280 43 34 - Fax 93 205 57 66
LEVANTE: **Federico Aurell**
Transits, 2 - 2º a - 46002 Valencia
Tel. 96 352 60 90 - Fax 96 352 58 05
ANDALUCÍA: **María Luisa Cobián**
Murillo, 6 - 41800
San Lúcar la Mayor - Sevilla
Tel. 95 570 00 32 - Fax 95 570 31 18

Coordinación de Producción
**Lola Blanco, Miguel Vigil**

Sistemas
**Javier del Val**

Fotografía
**Pablo Abollado**

Redacción
Pedro Teixeira, 8 - 5ª Planta 28020 - Madrid
Tel. Redacción: 902 11 13 15 Fax: 902151798
Suscripciones: Tel.: 902 120341/2 Fax: 902120447

Distribución
**DISPAÑA, S.L. S. en C.** Tel.: 91 417 95 30
Transporte: **Boyaca** Tel.: 91 747 88 00
Argentina: **CEDE, S.A.** Avda. Sudamerica, 1532
1290 Buenos Aires - Telf.: 302 85 22
Chile: **Iberoamericana de Ediciones, S.A.**
Leonor de la Corte, 6035 - Quinta normal C.P. 7362130
Santiago - Telf.: 774 82 87
México: **CADE, S. A. de C. V.** Lago Ladoga, 220
Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo - 03400 México, D.F.
Telf.: 531 10 91
Venezuela: **Disconti, S. A.** Edificio Bloque de Armas Final
Avda. San Martín - Caracas 1010 - Telf.: 406 41 11
Portugal: **Johnsons Portugal.** Rua Dr. José Spirito Santo, Lote 1-A - 1900 Lisboa - Telf.: 837 17 39 - Fax: 837 00 37

Impresión: **Avenida Gráfica**
C/ Severo Ochoa, 5 Pol. Ind. Leganés. Madrid
Madrid Tel.: 91 680 20 03





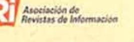
Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.

12/2000

Printed in Spain

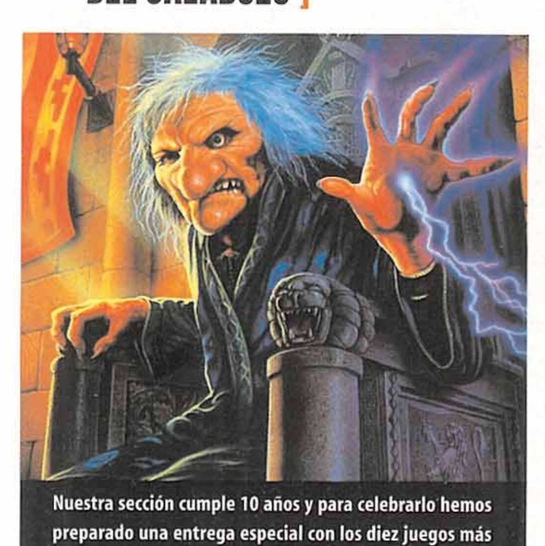




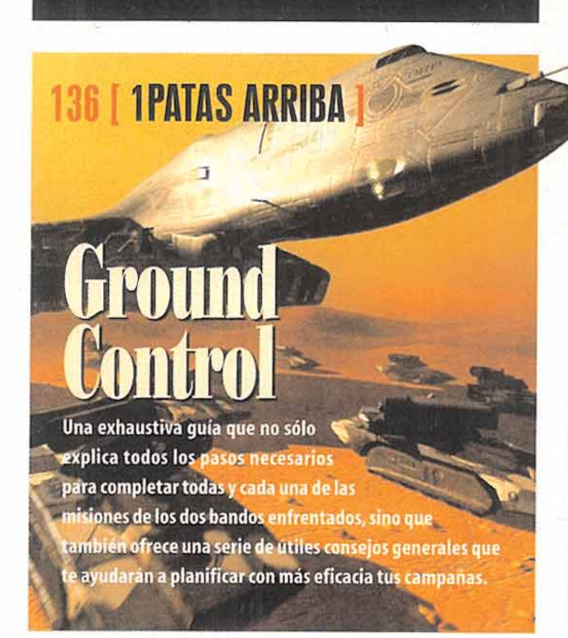

**HOBBY PRESS es una empresa de grupo AXEL SPRINGER**

## 132 [ 10 AÑOS DE MANIACOS DEL CALABOZO ]



Nuestra sección cumple 10 años y para celebrarlo hemos preparado una entrega especial con los diez juegos más importantes de la década, y una Calabozolista especial con los títulos más votados de todos los tiempos.

## 136 [ 1PATAS ARRIBA ]




Una exhaustiva guía que no sólo explica todos los pasos necesarios para completar todas y cada una de las misiones de los dos bandos enfrentados, sino que también ofrece una serie de útiles consejos generales que te ayudarán a planificar con más eficacia tus campañas.

## 154 [ CDMANÍA ESPECIAL HOMEWORLD]




Este mes, además de ofrecer las demos y actualizaciones más esperadas, Micromanía os regala, en exclusiva, las cuatro misiones originales y una inédita de «Homeworld», un programa que con su calidad y su originalísimo interfaz sorprendió a todos los aficionados al género de la estrategia. En el segundo hemos incluido además el trailer oficial de la película, basada en los personajes de Marvel, «X-Men». Que lo disfrutéis.

# Editorial

## Resaca Estival

De golpe, inexorable. El tiempo parece haberse comprimido este último mes de septiembre precipitando el curso de los acontecimientos. Y no es que hayan mermado nuestra percepción los anuncios televisivos de la campaña de otoño, esos que se empeñan en recordarnos que la época veraniega toca a su fin –moda, material escolar, cursos de inglés...–. Nos martillean la mente sí, pero definitivamente esa no es la razón. Cuando ya la gran mayoría apenas empezábamos a tomar conciencia del regreso a nuestras vidas cotidianas y después del siempre corto paréntesis estival, hemos sido sorprendidos por una vorágine de actualidad. Es posible que las –más bien escasas– esperanzas de toparnos con novedades de considerable magnitud en esta época del año hayan tenido algo que ver. Aunque a largo plazo se vislumbran notables cambios en la industria, nada hacía presagiar que septiembre diese tanto de sí. Nuevamente el londinense ECTS ha reducido el calibre y número de compañías asistentes, pero se ha visto reforzada una reciente tendencia en la feria que ha servido para dar vía libre a otras, más modestas y... diríamos "independientes". Entre sus aportaciones al evento quizá podamos descubrir futuros e inesperados éxitos. Sin embargo, la verdadera actualidad se ha forjado en gran medida entre las grandes ausentes, que han preferido "montárselo" por su cuenta, algo que ya viene siendo habitual. Sega, Infogrames, Eidos o Activision, entre otras, han mostrado sus futuros lanzamientos fuera del ECTS, pero sólo a unos pocos kilómetros y en fecha coincidente, para perjuicio del mismo. Cada remoto rincón de la capital inglesa ha estado poblado de pequeños salones en los que hemos podido conocer, entre bastidores, importantes detalles sobre lo que nos espera en un periodo inmediato.

Por si esto fuera poco, la pugna en el panorama de consolas por el dominio de la "propia máquina" se acerca a uno de sus puntos álgidos. Entre todas, ya componen una parrilla de salida que parece inspirarse en una de las pruebas olímpicas de Sidney. Los proyectos se van materializando, después de desesperanzadores periodos de desarrollo y "mosqueo", largos silencios y numerosos retrasos. Si a mediados de año la situación para el futuro de los juegos de PC y de las diversas consolas era incierto, al menos ahora vamos contando con ciertos elementos con los que poder hacer pronósticos. Y mientras se consolida el creciente parque de consolas de Dreamcast, se aproxima el lanzamiento Playstation 2 en nuestro país. Nintendo ha hecho público recientemente el aspecto y prestaciones de GameBoy Advanced y de la esperadísima GameCube, (hasta hace poco Dolphin). Y, por su parte, Microsoft suma y sigue aunando recursos y "socios" para apoyar X-Box, revelando esperanzadores datos técnicos y apostando fuertemente por su alternativa en este sector. ¿Podrá el PC afrontar tan abrumadora competencia? Todas las plataformas están en sus marcas. ¿Cuál hará la salida más espectacular?, ¿lograrán mantener el ritmo? ¿Batirán records? ¿Cuál jugará el papel de liebre? ¿Cuál se llevará el oro?... Preparadas, listas..........ya.

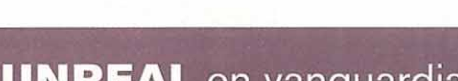
**La Redacción**

# y además...

## MICROSOFT desvela el secreto

En el momento de escribir estas líneas, faltaban tan sólo unas pocas horas para que Microsoft anunciará, de manera oficial, la lista completa de desarrolladores de X-Box, así como para la presentación del nuevo nombre, logo y diseño de la máquina, que estará disponible en otoño del próximo año. Se espera que X-Box –o como a partir de ahora acabe llamándose– tenga disponible para su lanzamiento casi medio centenar de títulos, creados por compañías de todo el mundo, incluyendo a los reticentes nipones.



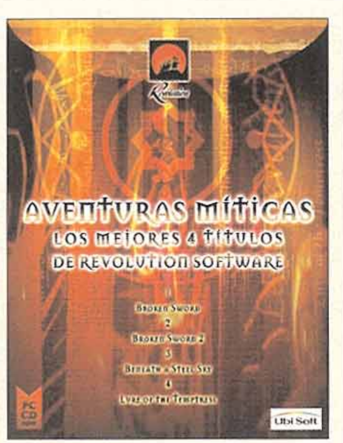


## UNREAL en vanguardia

Al tiempo que Epic ha confirmado que la versión de PlayStation 2 de «Unreal Tournament» incluirá una serie de mejoras a nivel de personajes, niveles, opciones de juego y calidad global, sin llegar a ser una mera adaptación del original de PC, la compañía ha lanzado las primeras imágenes de su nueva versión del engine de «Unreal». Lo que se ha dado en llamar el "Next Generation Unreal Engine", está destinado a servir de herramienta básica para juegos en las consolas de nueva generación (PlayStation 2, Dreamcast, X-Box, GameCube), así como en PC.

Las mejoras realizadas sobre el engine son múltiples y mejoran enormemente los resultados originales. Los modelos 3D de personajes ahora son capaces de simular animación facial mediante músculos, en espera de lo que será el "Motion Capture Facial". Asimismo, cada modelo 3D puede llegar a alcanzar una media de 5.000 polígonos, sin pérdida de velocidad en el juego. Casi todas estas mejoras están encaminadas al uso de DirectX 8 (en el caso de compatibles y X-Box). Asimismo, los escenarios son ahora susceptibles de aplicación de mapas de altura, explotando no sólo el número de polígonos extra, sino la posibilidad de retocar los mismos por capas, mejorando sensiblemente definición y detalle.






## Un nuevo PACK para aventureros

Ubi Soft está preparando un pack, dirigido a todos los amantes del género de la aventura, que incluirá 4 de los mejores títulos del género, todos obra de Revolution Software. Los juegos, que abarcan desde el período dorado del género hasta fecha muy reciente, son: «Lure of the Temptress», «Beneath a Stell Sky», «Broken Sword» y «Broken Sword 2». Todos ellos ganaron multitud de premios y se pueden considerar como auténticos e inevitables clásicos.

## Crisis en PLAYSTATION

Virgin anuncia el lanzamiento de «Crisis Beat» para PlayStation. El juego, una producción de Studio 3, narra las aventuras de un grupo de personajes que deben liberar un crucero de lujo que ha sido secuestrado. Se trata de una aventura 3D, con un estilo gráfico inspirado en el anime más clásico. Entre otras modalidades sorprendentes de juego, «Crisis Beat 2» permite seleccionar las fases y el jefe final a vencer, ofreciendo la posibilidad de jugar en modo de 1 ó 2 jugadores.

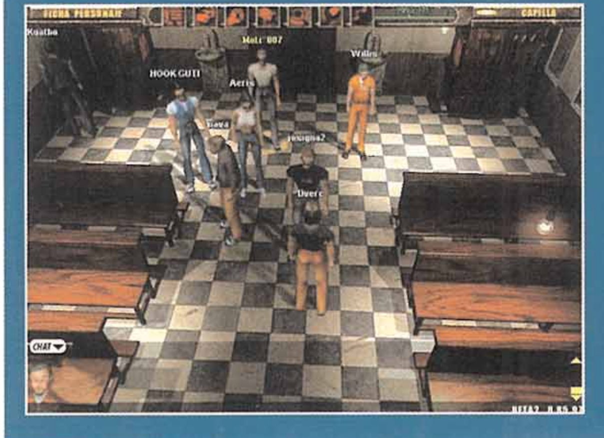





Su nivel de interacción es muy elevado, pudiendo utilizar objetos del escenarios como armas, amén de la clásica variedad de armamentos, combos, ataques, etc.

## Salir es cuestión de DINERO

Dinamic Multimedia ha anunciado oficialmente los precios de las tarifas de conexión a los que estará disponible «La Prisión». El juego costará, inicialmente, 3.995 pesetas y ofrecerá los dos primeros meses de conexión gratuita. Una vez finalizado este período, cada mes costará 1.000 pesetas, a no ser que se haga uso de alguno de los bonos que van desde 3 meses (2.500 pesetas) a 12 meses (8.000 pesetas), pasando por un semestre completo (4.500 pesetas).



## PRISIONEROS solidarios

«La Prisión», el esperado juego de Dinamic Multimedia que ya está en la calle, ha demostrado ser un excelente foro de solidaridad, y de demostración de repulsa a la barbarie terrorista. Un grupo de jugadores de la versión beta del juego, al enterarse del intento de asesinato, por parte de la banda ETA, de José Ramón Recalde, se dirigieron a la capilla que existe en el mundo virtual del juego, para realizar una concentración silenciosa en señal de protesta.

Los videojuegos, como algunos pretenden demostrar, una y otra vez, no sólo no son un caldo de cultivo para la violencia, sino que demuestran con hechos como éste que sus usuarios son gente solidaria e inteligente, a diferencia de los que encuentran en la violencia real un modo de "defender" sus ideas, sean cuales sean.

## DREAMCAST rompe con todo

Sega ha rebajado Dreamcast de un modo drástico, en una agresiva campaña por la que todo aquel que no posea una consola estas Navidades, es que no querrá disfrutar de la calidad de los nuevos títulos que aparecerán estos meses para la máquina. Ni más ni menos que 29.990 es el precio final recomendado al que se puede comprar una Dreamcast desde finales de septiembre, lo que la convierte en una de las mejores ofertas calidad-precio vistas en el mundo del videojuego en la actualidad. Una maniobra inteligente dentro de la dura pugna en el mercado de las consolas.



## A por la próxima **VICTORIA**

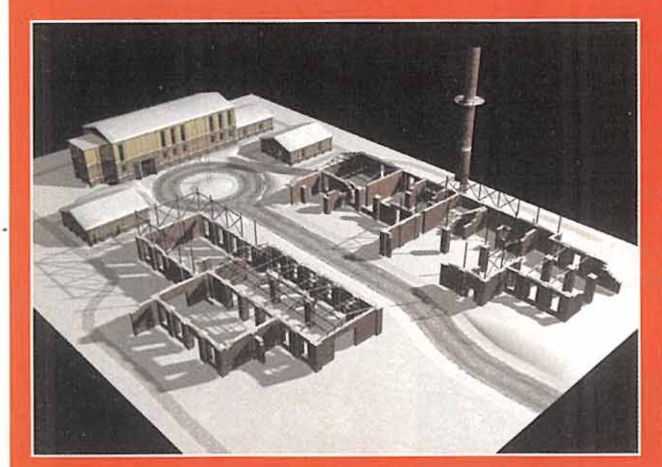



Mientras se espera a los días 14 y 15 de octubre, en los que se celebrará la quinta prueba del Campeonato de España de Gran Turismo, Victor Fernández y el equipo PlayStation siguen disfruntando de la victoria conseguida en el Circuito del Jarama, al volante del Porsche 911 GT3 Cup, que patrocina la compañía. Éste fue el tercer triunfo del equipo PlayStation en el citado campeonato y tal vez no será el último. Un buen ejemplo de la política de las grandes compañías de entretenimiento que patrocinan a equipos de distintos deportes, como Dreamcast que hizo lo propio con el Deportivo de La Coruña.

## Velocidad en **PS2**

«Mille Miglia», el juego que Sci ha desarrollado para PlayStation, contará con una versión en PlayStation 2 que está siendo programada por Climax.

El juego seguirá fielmente las modalidades de competición del original, aunque aprovechará todas las posibilidades del hard de PlayStation 2, para ofrecer una de las experiencias de conducción más sorprendentes que puedan encontrarse en la nueva máquina de Sony.



## **LA GUERRA,** Segunda parte

Uno de los títulos de estrategia y acción más originales y conseguidos de la pasada temporada fue «Hidden & Dangerous», obra de Illsuion Softworks. Pues bien, la compañía ya anuncia que la segunda parte está en desarrollo, al tiempo que ha mostrado las primeras imágenes reales del juego, para el que se espera un lanzamiento alrededor del segundo trimestre del próximo año. «Hidden & Dangerous 2» constará de 23 misiones, y contará con nuevos escenarios, un engine completamente nuevo, tácticas y estrategias de combate más sofisticadas y numerosas innovaciones en el modo de juego multiusuario, entre sus características más destacadas.

## Adios, **FERRARI,** adios

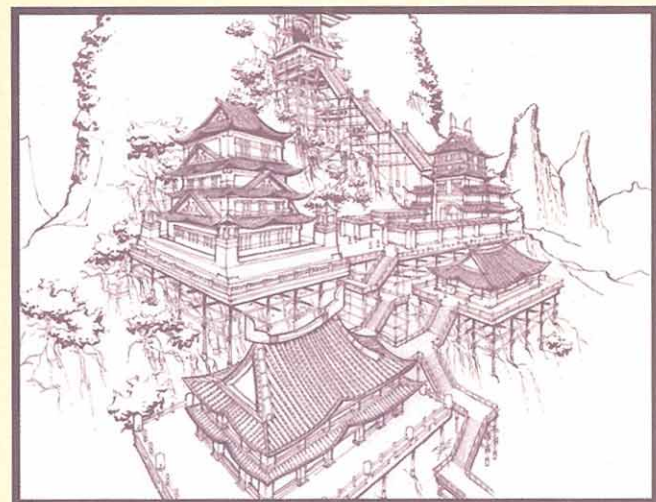
Tras diversos rumores que surgieron en Internet, Acclaim confirmó finalmente que la serie de juegos que preparaba para PC y PlayStation 2, basados en la licencia de Ferrari (desde arcades a simuladores) ha sido cancelada de un plumazo, pese a que títulos como «F 360» llevaban varios meses en fase de desarrollo y habían sido objeto de buenas críticas por parte de la prensa especializada internacional. Las razones que han motivado esta decisión no han trascendido de manera oficial. Tendremos que esperar a que la compañía ofrezca una explicación oficial.

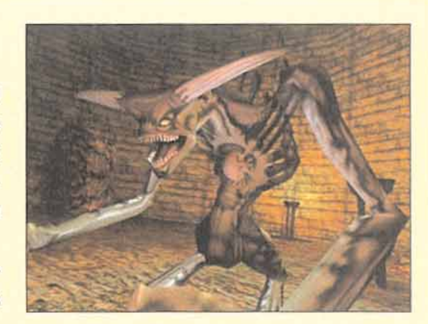


## El **ROL** que nos viene

«Summoner» uno de los juegos más esperados de los próximos meses en el mundo del rol, creado por Volition y distribuido por THQ, es también una de las producciones que más expectativas está levantando para la nueva PlayStation 2. Sin embargo, no será únicamente la máquina de Sony la que se beneficiará de éste, según dicen, revolucionario título. La versión de PC está ya en marcha y las primeras imágenes del juego han comenzado a circular.

Volition intenta crear un combinado único en el diseño de este título que sea totalmente familiar a los jugadores de consola, aunque con el fondo y la profundidad de los típicos JDR para PC, aunando virtudes de los mejores representantes del género en cada uno de los formatos.









## ACCLAIM amplía su distribución

Acclaim España se ha hecho con la distribución en nuestro país de los productos de EON Digital Entertainment, compañía que, entre otros, cuenta en su catálogo con el nombrado y esperado «Z2», obra de los Bitmap Bros. «Z2» es la continuación de uno de los juegos de estrategia y acción más extravagantes que hayan aparecido para PC, aunque la aparición de esta secuela se ha demorado nada menos que cinco años.

## SONY y PS2 en España

Sony ha desvelado un extraño y poco habitual sistema de distribución de las primeras unidades de PlayStation 2 que se pongan a la venta en nuestro país. La compañía no ha querido confirmar cuántas máquinas estarán disponibles el día del lanzamiento (26 de noviembre), pero ha informado que todas ellas serán distribuidas siguiendo un sistema de reservas previo a su venta. Al parecer, entre el 1 de octubre y el 31 del mismo mes, todos aquellos que quieran una PlayStation 2 deberán acudir a su tienda más cercana, en la que podrán rellenar un contrato de reserva, compuesto por cuatro copias (dos para la tienda, una para Sony y una para el usuario) que le darán derecho a un puesto en una lista de espera para reservar su máquina. Cuando el día del lanzamiento llegue, y según el orden en que Sony haya recibido estos contratos de reserva, se informará a la tienda donde se haya firmado el mismo que se ponga en contacto con el usuario para comunicarle el día que puede retirar su PlayStation 2. Este día puede estar comprendido entre el mismo 26 de noviembre y el 31 de diciembre, pues Sony asegura que no puede confirmar fechas concretas de disponibilidad, nada más que cuando cuente con el total de reservas realizadas, y según vayan recibiendo unidades de Japón. En otras palabras, no aseguran que todo el mundo vaya a poder comprar una consola los primeros días de venta de la máquina, ni siquiera que, aparte de las máquinas reservadas, vayan a existir más consolas en stock en los almacenes de las tiendas. Puede que Sony encuentre este sistema muy útil pero, quizás el usuario lo encuentre francamente complicado, y eso que estamos hablando de comprar una máquina que, además, no destaca precisamente por su precio barato.




## MÁS ambiente JAPONÉS

Sierra ha anunciado que ya está activa la página web de «Throne of Darkness», título de rol y acción ambientado en el Japón feudal, en la que se ofrece todo tipo de información detallada sobre el título, así como distintos extras que se pueden descargar de la misma.
La dirección es: www.throneofdarkness.com.

## La Estrategia del siglo XXI, desde el siglo XII

«Battle Realms» es el nombre del juego que está desarrollando Liquid Entertainment, estudio de desarrollo formado por antiguos integrantes de Westwood Studios, que dejaron la compañía para no "verse obligados a trabajar en un nuevo «Command & Conquer» –según cita textual-. «Battle Realms» pretende asentar unos nuevos cimientos en el mundo de la estrategia, utilizando, según sus creadores, y por vez primera, el género en toda su extensión. Ambientado en las guerras feudales del Japón histórico, «Battle Realms» promete convertirse en el juego a seguir en el género, amén de mostrar un diseño visual realmente sorprendente.



## Batman, está de vuelta

Ubi Soft y Kemco anuncian el lanzamiento de «Batman of the Future: Return of the Joker», que aparecerá en PlayStation, Game Boy Color y Nintendo 64. Basado en una película de animación del mismo nombre, estrenada por la Warner y que estará disponible en Europa en mayo del próximo año, es un título de acción ambientado en un Gotham futurista, en el que todas las conocidas habilidades del hombre murciélago se ponen, una vez más, a prueba, aunque con una estética muy distinta a todo lo visto hasta la fecha.




SEGA
CIERRA
LA PUERTA Y DI
QUE ESTAMOS
JUGANDO
¿Te gustaría encerrarte en tu habitación con la chica más sexy del Universo?... Ahora puedes. Te presentamos a Ulala, la protagonista del juego que está batiendo todos los récords en Japón: Space Channel 5. Una aventura tan original que va a crear un género. Una fantasía virtual con la que podrás salvar el planeta al ritmo de una banda sonora espectacular. ¿Juegas o te vas a quedar mirando a Ulala con cara de lelo?
5
Space Channel 5
Dreamcast
UP TO 6 BILLION PLAYERS
SEGA, AND DREAMCAST ARE EITHER TRADEMARKS OR REGISTERED TRADEMARKS OF SEGA ENTERPRISES, LTD. © 2000 SEGA ENTERPRISES, LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

## ¡Llega Metrópolis Street Race!

La Revista Oficial Dreamcast llega más veloz que nunca a los quioscos: Metropolis Street Racer, está a punto de salir, y por eso ocupa la portada de este mes. Además, los lectores encontrarán una demo jugable en el Dream On, para que puedan probarlo antes que nadie. Destacan también la llegada de Space Channel 5 con su demo jugable, las previews de Ferrari 355 Challenge y Ultimate Fighting Championship, así como un reportaje exclusivo con imágenes de Quake III Arena y Phantasy Star Online, los dos bombazos on line de Sega.

## La última aventura de Lara Croft




Descubre en las páginas de Juegos&Cía todo lo que necesitas saber sobre la última aventura de la chica más sexy del software mundial. Y además, la solución completa de Diablo II y, como cada mes, los comentarios de los juegos más esperados para todas las plataformas. La revista de la nueva generación por sólo 375 Ptas. Este mes, de regalo, un fantástico juego para que demuestres lo que sabes.

## Las nuevas consolas de Nintendo




Hobby consolas presenta un número cargado de novedades. Un magnífico reportaje sobre el ECTS. Además, todos los detalles sobre Game Cube y Game Boy Advance. Un reportaje especial para que seáis los primeros en ver cómo será el nuevo Final Fantasy IX. ¿Más todavía? Pues nada mejor que contaros todos los detalles de la nueva PS One de Sony, además de los análisis de Space Channel 5 y Kouldelka (entre muchos otros), y un avance del esperado Driver 2. ¡Cómo os lo vais a pasar con Hobby Consolas! ¡Ah, y de regalo un sensacional póster de Digimon y Lara Croft!

## Entérate de todo sobre Pokémon Pinball y Pokémon Snap con Nintendo




Pokémon está de máxima actualidad en la revista oficial de Nintendo. De entrada tenemos una preview con todas las claves de Pokémon Pinball para Game Boy Color, que este mes ocupa su portada. Y en el apartado de reviews, ofrecen un análisis a fondo de Pokémon Snap, el originalísimo cartucho para Nintendo 64. El otro tema fuerte del mes es la presentación de las nuevas consolas de Nintendo, GAMECUBE y Game Boy Advance, que recogen con todo lujo de detalles. Además, de regalo el número 3 de la Revista Pokémon.

## La mejor impresión

Este mes en PCmanía encontrarás una extensa comparativa sobre impresoras de inyección de tinta. En ella se han recogido las 5 principales marcas del mercado, de las que se han seleccionado dos modelos: uno de gama baja y otro de gama alta. Además, analizamos los últimos móviles con tecnología W@P y hacemos un completo repaso a los mejores programas para visionar discos DVD en el PC. Y en el CD de portada, una completa aplicación que muestra el funcionamiento y la instalación de un PC al completo desde cero. Y todo por 795 ptas.

## Playmanía: tu guía de supervivencia




Este mes PlayManía dedica su portada a Parasite Eve II, un juego terrorífico al que podréis sobrevivir gracias a la completa guía. Además, también empiezan una exhaustiva guía de Alundra 2 y os explican con todo detalle como llegar al final de Chase the Express. Y puestos a dar ayudas, el Suplemento os ofrece 16 fichas con todos los trucos de los juegos más punteros. Pero no nos olvidemos de las páginas de actualidad, donde además de novedades del calibre de Spiderman, Tenchu 2 o Moto Racer WT, también encontraréis avances de títulos tan esperados como el genial Driver 2 o Tomb Raider Chronicles, la última aventura de Lara Croft. Todo esto y mucho más por sólo 450 pesetas.

# poder
## absoluto

WingMan Force 3D



WingMan RumblePad™



WingMan Formula™ Force GP

El poder está en tus manos. WingMan Force 3D. Toda la ventaja que necesitas para ganar. Toda la sensación que quieres para vivirlo como si fuera real. Siente la fuerza con Logitech . **www.logitech.com**






# Formula One 2000

*Sony sigue manteniendo como uno de los lanzamientos más ambiciosos para PlayStation este «Formula One 2000», que cada día se encuentra más cerca de su aparición. Licencia oficial y un planteamiento de diseño que pretende alcanzar cotas de calidad máximas en su género, son las dos bazas principales del juego. La compañía va dejando caer nuevas imágenes e información del título, para "calentar" el ambiente mientras la espera se hace más tensa. Los buenos aficionados a los juegos de coches ya tienen a «Formula One 2000» en el punto de mira, y es que pese a no tratarse de un título de rabiosa originalidad, todas las promesas que se hacen sobre él lo definen ya como todo un modelo a seguir. Y mientras esperamos, las imágenes para "abrir boca".*

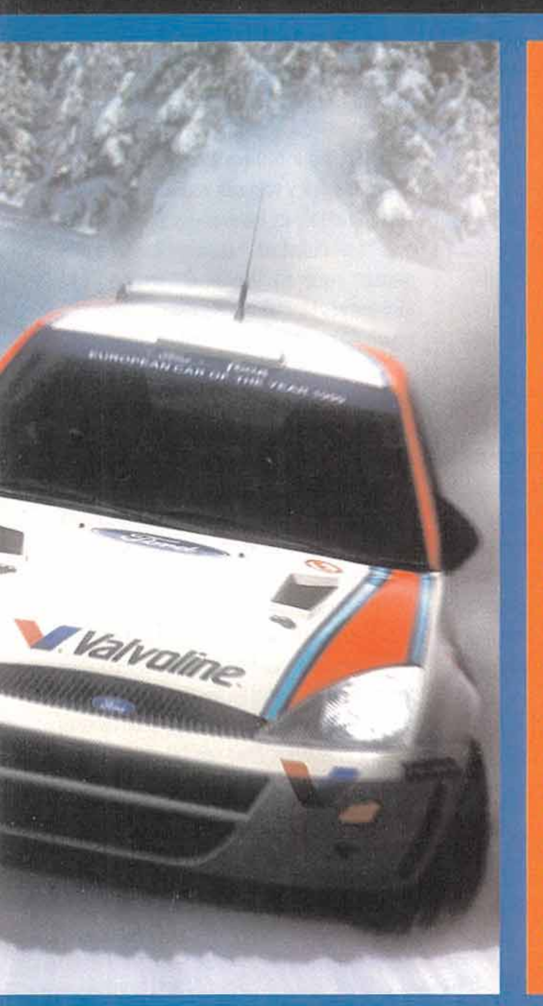





## Sacrifice

*Algo inusual, aunque no sea la primera vez que en Micromanía se ha hecho una cosa similar en estas páginas, es utilizar las mismas como escaparate de imágenes de un videojuego en tiempo real. Sin embargo, la ocasión lo merece. «Sacrifice», nueva genialidad de los siempre sorprendentes muchachos de Shiny, está prácticamente a la vuelta de la esquina. Antes de que el año 2000 ponga fin a sus días, esta nueva perspectiva sobre el mundo de la estrategia verá la luz, marcada por la nueva versión tecnológica del engine 3D que dio vida a «Messiah». Y el avance ha sido tan enorme, que la gestión gráfica en «Sacrifice» no sólo incluye las mayores resoluciones imaginables, sino también el manejo de un número de polígonos y efectos visuales apabullantes. El extravagante (como no podía ser de otro modo) diseño realizado por los miembros del equipo de desarrollo, añade otro aliciente al juego que, como resultado, deriva en unas secuencias asombrosas como las presentadas junto a estas líneas, y que dejan constancia del auténtico festival gráfico en que nos sumergirá «Sacrifice».*






## V Rally 2 Expert Edition

*Aunque Infogrames parece que últimamente tenía el mundo del PC "abandonado" de grandes lanzamientos, la inminente aparición de «V Rally 2 Expert Edition» viene a paliar la sequía a la que los usuarios de compatibles parecían abonados por parte de la compañía gala. Con esta nueva versión de uno de los títulos que más impacto han causado en máquinas como PlayStation, Infogrames pretende dar, por fin, en la diana en el mundo de los juegos de carreras para PC. Jugabilidad, adicción, realismo, variedad... Promesas muchas veces escuchadas, aunque no siempre cumplidas, pero que ahora tienen visos de convertirse en una fabulosa realidad.*







Micromanía se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno. No se devolverán los originales no solicitados, ni se facilitará información postal o telefónica sobre los mismos.

## EDITORES DE ESCENARIOS

Hola Micromanía, soy un fanático de los juegos de estrategia aunque no sabía bien a qué sección enviar esta carta. Al final la he enviado a "cartas al director" porque me parecía lo mas correcto ya que no quiere hablar de la estrategia sino de los editores de escenarios de los juegos en general.

Pienso que el hecho de que un juego tenga editor es una ventaja enorme porque aunque te pases el juego, la diversion no se acaba al poder crear tus propios mundos.

Hay un juego que me encantó gracias a su genial editor. Me refiero al «Heroes of Might and Magic 2» que ganó mucha reputación gracias al editor que también tuvo su tercera entrega y que espero tenga cuarta.

Lo que os pido es que hagáis un reportaje sobre los editores de juegos dando información sobre qué juegos tienen, dónde se pueden conseguir y si hay paginas en Internet donde descargarse editores.

Otra cosa que no vendría nada mal es incluir algunos meses en vuestro CD-Manía algún editor como ya se hizo en los siguientes números de la revista: 54 (editor de «Caesar 3») y 55 («Quake 2» y «Unreal»).

**Jorge (e-mail)**

*Enumerar los juegos que tienen editor y los que no, no nos parece motivo suficiente para realizar un reportaje al respecto. Sin embargo, si se da el hecho de que el editor que tiene un juego ofrece grandes opciones y una correcta facilidad de manejo, no tenemos ningún problema a la hora de incluir sus datos en el Punto de Mira del juego, por ejemplo.*

*En cuanto a incluir editores en nuestro CD-ROM, pues lo hacemos según están disponibles. Ten por seguro que cada vez que las compañías realizan uno de dominio público, hacemos todo lo posible para que forme parte cuanto antes de nuestro CD.*

## DEMASIADOS REQUERIMIENTOS

Quiero decir que vuestra revista es la más completa del mercado actual de revistas de juegos de ordenador.

El motivo de mi carta es la excesiva potencia que requieren los juegos de ordenador. Estoy más que harto de leer en vuestra revista los altos requerimientos que piden hoy en día los juegos. Por el ordenador que tengo –un 166mmx con 64 de RAM y Voodoo3 2000– no me funciona ningún juego. En el CD tampoco me va bien casi ninguna demo y para colmo hay juegos como «Thief 2» que piden un P2 a 400 Mhz.

¿Por qué los creadores no siguen el ejemplo de «Half-life», que con un 133 y 24 de RAM tiene unos gráficos muy buenos?

En fin, que no estoy nada de acuerdo con lo que hacen las compañías y que les diría que siguieran el ejemplo de «Half-life».

¿Podríais decirme juegos de accion 3D tipo «Hidden & Dangerous» o «Rainbow six» que me fueran bien en el ordenador mencionado anteriormente(p166mmx, 64 megas de RAM y Voodoo3 2000?

**Juan A. Llorens (e-mail)**

*Renovarse o morir. Hay que pensar que las cosas van evolucionando de manera constante y los juegos de ordenador no iban a ser un caso diferente. Sí, es posible que lo hagan a un ritmo bastante más vertiginoso que el de otros sectores, pero deberíamos estar contentos de que el software de entretenimiento sea un género vivo, lleno de gente que trabaja por mejorarlo y no al revés.*

*«Half Life», por ejemplo, fue un juego genial en su momento, pero ya se ha quedado un tanto desfasado en relación con otros títulos que, aunque piden más ordenador, también ofrecen una calidad y un realismo superiores. Juegos del tipo «Hidden & Dangerous» que funcionen bien en tu equipo... Pues las dos partes de «Spec Ops», pero ya son un tanto antiguos y muy difíciles de encontrar. En cualquier caso, si lo que te gustan son esta clase de juegos, te recomendamos, para evitar un gasto enorme en la actualización, que te plantees seriamente el adquirir una Dreamcast cuyo precio de 29.900 es más que razonable y para la que van a aparecer el «Hidden & Dangerous» y el «SWAT 3D», entre otros.*

## SONIDO 3D EN GRAND PRIX 3

Este mensaje es para G.T.R que firma un artículo del «GP3» en el punto de mira de vuestra revista número 68. Cito textualmente un comentario que esta persona se inventa descaradamente: "si se dispone de una tarjeta de sonido 3d, ya que entonces creeremos de verdad que detrás de la silla en la que estamos sentados frente a nuestro ordenador viene un rival dispuesto a robarnos esa posición que tanto trabajo nos ha costado conseguir". Si algún defecto tiene el juego es precisamente el sonido, ya que no se oyen los motores de los otros coches cuando estás en pista, no hay sonido 3d, igual que en el «GP2» (sobre el que también alguien de Micromanía por aquel entonces, en el año 1996, hizo unos comentarios como estos de ahora inventados).

En 1996 envié una carta al director y me respondieron que no tenía una buena tarjeta 3d de sonido, actualmente tengo una SB 1024 LIVE y con el «GP2» no se oyen los motores de los otros coches y ahora con el «GP3» tampoco. No entiendo a qué vienen esos comentarios inventados. Cuando lean esta carta hagan lo que quieran pero no se justifiquen porque no tendrán razon. Estuve a punto por aquel entonces de cambiarme la tarjeta de sonido y probando el juego en otros ordenadores. Hay que ser más riguroso cuando se escribe un artículo y estoy tratando de ser respetuoso y comedido, pero es que cabrea.

**Manuel Aguilar Espino (e-mail)**

*Si tienes ese problema es porque no dispones de una tarjeta 3d de sonido en condiciones, y evidentemente, cuando estás en el interior de un F1 pocas cosas oyes que no sean el motor de tu monoplaza. Pero sí se puede distinguir otro motor cuando se aproxima a ti. Te aconsejamos que intentes mejorar tu ordenador. El problema que hubo con «GP2», aclaramos que era por cuestiones de hardware y no por una equivocación.*

## DREAMCAST O PLAYSTATION 2

Quiero comprarme una consola y no sé si decidirme entre la Dreamcast o esperar a que salga Playstation 2. ¿Cuál me recomendáis vosotros?

**Jesús Fernández Martín (Granada)**

*Nos pides un imposible, nosotros no somos quienes para aconsejarte en una decisión tan personal como ésta, ya que son muchos los factores, como el precio, la compatibilidad o los juegos que pueden influir en la elección de tu máquina. En cualquier caso, Dreamcast está basada en unos cimientos muy sólidos y su catálogo de juegos es muy interesante; a priori, Playstation 2 cuenta con otros elementos como el DVD, pero aún falta tiempo para valorar su auténtico potencial.*

## COMPRA DE TARJETA ACELERADORA

Tengo un ordenador K6-2 a 400 Mhz., con 192 Mb de RAM PC-100, una Voodoo Banshee PCI, todo ello montado sobre una placa SOYO SY-5E y con un monitor de 14" de 1024 x 768 a 60 Hz. Qué tarjeta gráfica me recomendáis para poder sacar más partido a la configuración que tengo. Soy un forofo de las tarjetas Voodoo y había pensado en una Voodoo 3 o una TNT2 Pro, pero no sé si decantarme por una PCI o AGP, ya que he leído que da casi mejor resultado la 1ª que la 2ª. Tuve pinchada en mi placa una Gforce 256 y sinceramente me decepcionó su rendimiento, supongo que por mi equipo.

**Santiago González Rodríguez (Madrid)**

*Pues aunque te parezca extraño, la GForce 256, eso sí, con memoria DDR, es la que recomendamos siempre pues es la que mejor resultado nos ha dado, ya que esta memoria es el doble de rápida. Pero de elegir entre la Voodoo 3 y la TNT 2 Pro, nos decantamos por la segunda, siempre con Bus AGP.*

## INFORMACIÓN DE DEVIL INSIDE

Antes que nada, daros mi más sincera enhorabuena a todos los componentes que hacen posible que esta revista sea, a mi parecer, la mejor. Lo primero que me gustaría saber es por qué nos negáis el servicio de respuesta postal a los que no conseguimos salir en la revista. Las preguntas que mandamos nos corroen la sesera todo el día, necesitamos una respuesta, por favor, replanteaos la cuestión. Y por último, el otro día jugué al «Devil Inside» y sólo con verlo, quedé maravillado. No sólo de los gráficos, sino de la tremenda jubilidad, por lo que me gustaría preguntar: ¿qué equipo de desarrollo lo ha diseñado? ¿En qué otros juegos ha intervenido? ¿El equipo de desarrollo es español?

**José Ordiñana Sanchis (Valencia)**

*El que unas cartas salgan publicadas y otras no, es una cuestión de interés general. Hay muchas preguntas que nos hacéis, que ya han sido respondidas en números anteriores y no podemos ocupar el escaso espacio que tenemos en responder lo mismo cada mes. Además hay muchas cuestiones que tratan sobre temas harto desfasados y que carecen de interés para la mayoría. Hacemos una selección de todas vuestras cartas en función de la actualidad del número de gente que pueda tener el mismo problema. Esos son los dos criterios fundamentales. En cuanto al «Devil Inside», lo ha desarrollado Cryo, que tiene una larga lista de títulos a sus espaldas como «Atlantis» o «Time Machine». El equipo de «Devil Inside», al igual que la compañía, es francés.*

*Para participar en esta sección debéis enviar vuestras cartas a:* ***HOBBY PRESS · MICROMANÍA.*** *C/ Pedro Teixeira, 8, 5ª Planta - 28020 Madrid. No olvidéis indicar en el sobre la reseña* ***CARTAS AL DIRECTOR.***
*También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón:* **cartas.micromania@hobbypress.es**

# Flash

La compañía 3dfx Interactive ha anunciado la disponibilidad de su nueva tarjeta Voodoo5 5500 PCI de 64 MB. Se trata del último lanzamiento de la familia de aceleradoras gráficas Voodoo5 compatible con el bus PCI, lo que permitirá a ordenadores, incluso de relativa antigüedad, elevar su capacidad para mostrar imagen 3D/2D de forma muy notable. El precio es de 69.990 Ptas (IVA incluido).

Bandai, la multinacional japonesa fabricante de juguetes ha anunciado el lanzamiento al extranjero en un futuro próximo de su consola portable "WonderSwan" con lo que parece querer rivalizar con Nintendo, empresa líder en este sector de plataformas. WonderSwan es una consola de 16-bit con pantalla de cristal líquido que podrá conectarse a Internet. Hasta la fecha Bandai ha logrado vender 1,55 millones de unidades de la versión de pantalla monocromo, desde marzo del año pasado.

Sega está ultimando el desarrollo de un paquete de herramientas para acceder a Internet desde Dreamcast denominado Starter Kit. El conjunto se compondrá de un ratón, teclado y una alfrombrilla para la consola y manuales para los usuarios con menos experiencia.

En la UCLA, un grupo de científicos investigadores han dado los primeros retazos sobre lo que ellos mismos han definido como el "ordenador molecular". Empleando nanotecnología electrónica, parece ser que este tipo de ordenadores sustituirá a la concepción actual de ordenador reduciendo tremendamente el coste, peso y espacio, ahora necesarios, y aumentando la capacidad de proceso. La utilización de la electrónica de semiconductores vendrá sucedida por la utilización de reacciones químicas a nivel molecular.

## Adiós al gris




Después de la aceptación lograda con su línea de monitores CRT 107SX comercializados en diversos colores, Philips ha introducido en el mercado el modelo "Misty Blue". Philips orienta este nuevo 107 X al sector de los diseñadores, y está pensado para los usuarios que buscan un producto cuya tecnología y diseño sean realmente actuales. Con la intención de hacer más desenfadada su imagen se desmarca del clásico gris incorporando dos tonalidades de azules que separan la parte frontal. El diseño ocupa un espacio muy reducido requiriendo tan sólo 408 mm (16 pulgadas) de profundidad.

El 107 X Misty Blue tiene una base multimedia, a juego en los mismos colores, con altavoces de 36 vatios PMPO (2 x 1,5 vatios RMS) de potencia acústica estéreo frontal, conectores para micrófono y auriculares. Su tubo proporciona imágenes de alto contraste en 17 pulgadas (15,0" VIS), el dot pitch es de 0,27 mm y su resolución máxima es de 1280 x 1024. Aún así se recomienda su utilización a una resolución de 1024 x 768 con una velocidad de refresco de 88 Hz, liberando así la imagen de parpadeo. Para el ajuste de la imagen, el menú ha sido ideado pensando en los usuarios con menos experiencia.

**Más información en www.news.philips.com**

## Información muy a mano

Se ha presentado el más novedoso ordenador handheld de Plam el modelo Palm m100 en el cual se ha logrado un diseño muy compacto, duradero y más actualizado gracias a sus carcasas intercambiables de diferente color y otros accesorios y periféricos lo que ofrece una mayor capacidad de personalización. Además incluye una nueva aplicación NotePad que captura notas escritas a mano, así como la aplicación Reloj, y un nuevo cable HotSync para conectar y compartir datos entre un ordenador de sobremesa y el Handheld. Otras compañías como Kodak, Northstar Systems y Sigapore Shinei Sangyo también han anunciado su apoyo al nuevo ordenador de mano de Palm a través de cámaras, módulos backups, reproductores MP3 y módem. El Palm m100 se comercializa a partir de las 39.900 Ptas, IVA incluido (260 euros).

**Más información en www.palm.com**

## Ambientación Sonora



PowerMax 500/B

Incorporando los últimos sistemas de altavoces estereofónicos, TEAC presenta ahora los altavoces de bajos cúbicos multimedia y los equipos digitales Dolby. La línea PowerMax ha sido ampliada con nuevos altavoces en los que TEAC enfatiza sus características de diseño y sonoridad. Se trata del modelo de altavoces activos y semitransparentes PowerMax 300/iC y el sistema de altavoces para sonido de entorno con altavoz de bajos cúbico (subwoofer) y satélites PowerMax 500/B. Éste último modelo, que integra el sistema digital Dolby PowerMax 1500 con conversor analógico/digital integrado, compatible con A3D de Aureal y EAX de Creative Labs, proporciona sensación de sonido de entorno situando virtualmente cada fuente de sonido en la orientación espacial y distancia adecuada. El sistema además tiene una entrada óptica que lo hace compatible con otros equipos aparte del PC.

PowerMax 300/iC posee una potencia RMS de 2x2 vatios, gracias al amplificador interno, y trabaja en una gama de frecuencias de 60–18.000 Hz, pudiendo ser ajustado con los mandos en su parte frontal. PowerMax 500/iC tiene 3 vías y una potencia RMS 12,5 vatios en el subwoofer y de 2 vatios en cada satélite. El subwoofer trabaja en un margen de frecuencia de 40–150 Hz y los satélites 150–18.000 Hz. Los dos modelos también disponen de un amplificador integrado y mandos externos de regulación de volumen, graves y agudos. Ambos están blindados magnéticamente, evitando así verse afectados por las distorsiones generadas por cargas electrostáticas.

**Más información en www.teac.com**

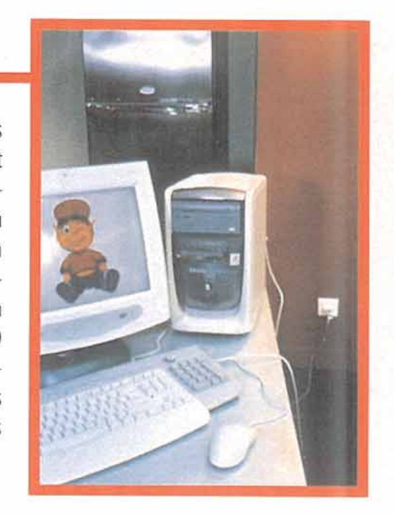


PowerMax 300/iC

## Sin límites Multimedia

Los últimos PCs miembros de la línea Pavilion de Hewlett-Packard clasificados como 8730, 8720 y 8622 son los más avanzados equipos multimedia de la compañía. HP ofrece así las últimas tecnologías en acceso a Internet y en características multimedia, como la reproducción DVD y una completa solución de música digital, con regrabador de CDs, y software MusicMatch que permite crear CDs, bajar música de Internet y reproducir grabación MP3. Destinados principalmente al uso doméstico y al ocio la configuración base de los tres equipos posee un elevado nivel tecnológico, con componentes de última generación o de probada eficacia. Toda la nueva gama está dotada de conexión a Internet mediante un módem de 56 Kb, acceso al proveedor Terra para la apertura de una cuenta ISP y en el teclado se encuentran siete teclas para la navegación. Están impulsados por el procesador AMD Athlon, y algunos modelos incorporan el software MusicMatch Jukebox para la creación de compactos de contenido musical, reproducción y grabación de MP3. Puede optarse además por un monitor planoFX70 de 15 pulgadas que completa una solución técnicamente avanzada y estéticamente vanguardista. El rango de precios de los tres modelos va desde las 160.000 a las 275.000 (de 961 a 1500 euros aproximadamente).

**Más información www.hp.com**



## Máxima precisión en vuelo

Top Gun Fox 2 es el más reciente joystick para simulación y arcades de control de aviones y naves de la casa Thrustmaster. Con este controlador podemos ajustar el pilotaje con el timón dual, escogiendo entre las opciones de movimiento de la palanca sobre su eje longitudinal o mediante un botón basculante; y el mando de aceleración puede ser desmontado. Totalmente programable con el software ThrustMapper, y con un diseño igualmente ergonómico y futurista, Top Gun es uno de los mandos más cómodos (gracias los recubrimientos de caucho) y precisos en su utilización. Además ofrece opciones de personalización para diferentes modos de uso, dependiendo del tipo de simulación. Los 8 botones programables, más el gatillo y un botón tipo Fox 2 que imita el protector del botón de lanzamiento de misiles de una palanca real, garantizan todas las funciones necesarias para conseguir el realismo de simulación requerido. También tiene un hat de 8 posiciones.
**Más información www.thrustmaster.com**



## Ratón más stick

El más novedoso ratón de Spiffy ha sido denominado 8D Profi Mouse con Point Stick. Se trata de un ratón de tres botones con una palanquita situado en el botón central con multitud de funciones, haciendo posible el desplazamiento de cursor de manera continua en las cuatro direcciones y en cualquier entorno. El stick se caracteriza principalmente por ser un pequeño dispositivo que incorpora una tecnología sensible a las variaciones de presión que se ejerce sobre él con el dedo. Esto significa que la velocidad de desplazamiento sobre el documento que tengamos abierto puede ser controlada según la fuerza que se ejerza sobre el stick, en función de las necesidades. Un tercer botón programable se destina a realizar funciones como avance automático dentro de un documento, cerrar aplicaciones, borrar, etcétera. El 8D Profi Mouse lleva asignado también una función especial de zoom y tiene una vida útil de unos 500 millones de ciclos. La resolución es de 538 ppp y el control direccional del stick abarca 360º.
**Más información en el teléfono: 902 15 76 39.**

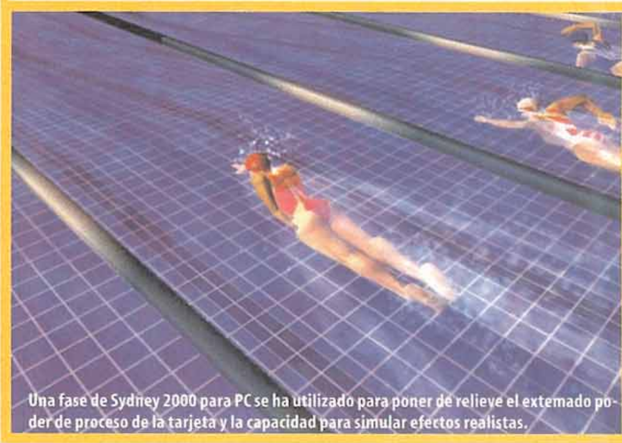
## Flash

**Ya se encuentran disponibles los nuevos procesadores Duron de AMD desarrollados en 0,18 micras, que vienen a complementar los equipos de gama media/baja, en clara rivalidad con los Celeron de Intel. Los Duron alcanzan, sin embargo, frecuencias de reloj del orden de 750 Mhz. Al igual que los demás chips de proceso de AMD de última generación estarán dotados de una velocidad en el bus de transferencia interna de 200 Mhz y la utilización de su tecnología 3DNow.**

## Sonido 3D de vanguardia

Guillemot ha anunciado recientemente la aparición de la tarjeta de sonido PCI de cuatro canales Maxi Sound Mouse creada para ofrecer amplias características multimedia en sonido y entretenimiento. Esta nueva tarjeta de soporta funciones de audio 3D posicional HRTF de Central Research Laboratories, un estándar asequible al usuario para las industrias musical y de juegos de ordenador. Esta tecnología permite la compatibilidad con estándares abiertos de juegos como: Microsoft® DirectSound® 3D, EAX 1.0, A3D 1.0 en 2 o 4 altavoces o auriculares: los aficionados a los juegos disfrutarán de una experiencia auténticamente asombrosa y realista. Con el sintetizador Yamaha XGstudio integrado también está garantizada la reproducción de música en alta fidelidad. Compatible tanto con el estándar General MIDI como con Yamaha XG, este nuevo procesador reproduce sonido MIDI con calidad excelente. Maxi Sound Muse viene con MEDIA STATION, una interfaz gráfica multifunción con panel de mezclas, reproductor y grabador de archivos WAV, reproductor MIDI y reproductor de CD de audio. Además, crea, reproduce y escucha archivos MP3, WAV y WMA con las aplicaciones Sonic Foundry ACID Xpress y Siren Jukebox Xpress. Goza del primer reproductor/grabador universal del mundo que reproduce los formatos musicales más populares y graba a todos los dispositivos hardware más utilizados. Maxi Sound Muse está disponible para vendedores de PC desde mediados de septiembre a un precio orientativo de 6.990 Ptas. (42 euros).
**Más información en www.guillemot.com**

## Más vueltas de tuerca en gráficos



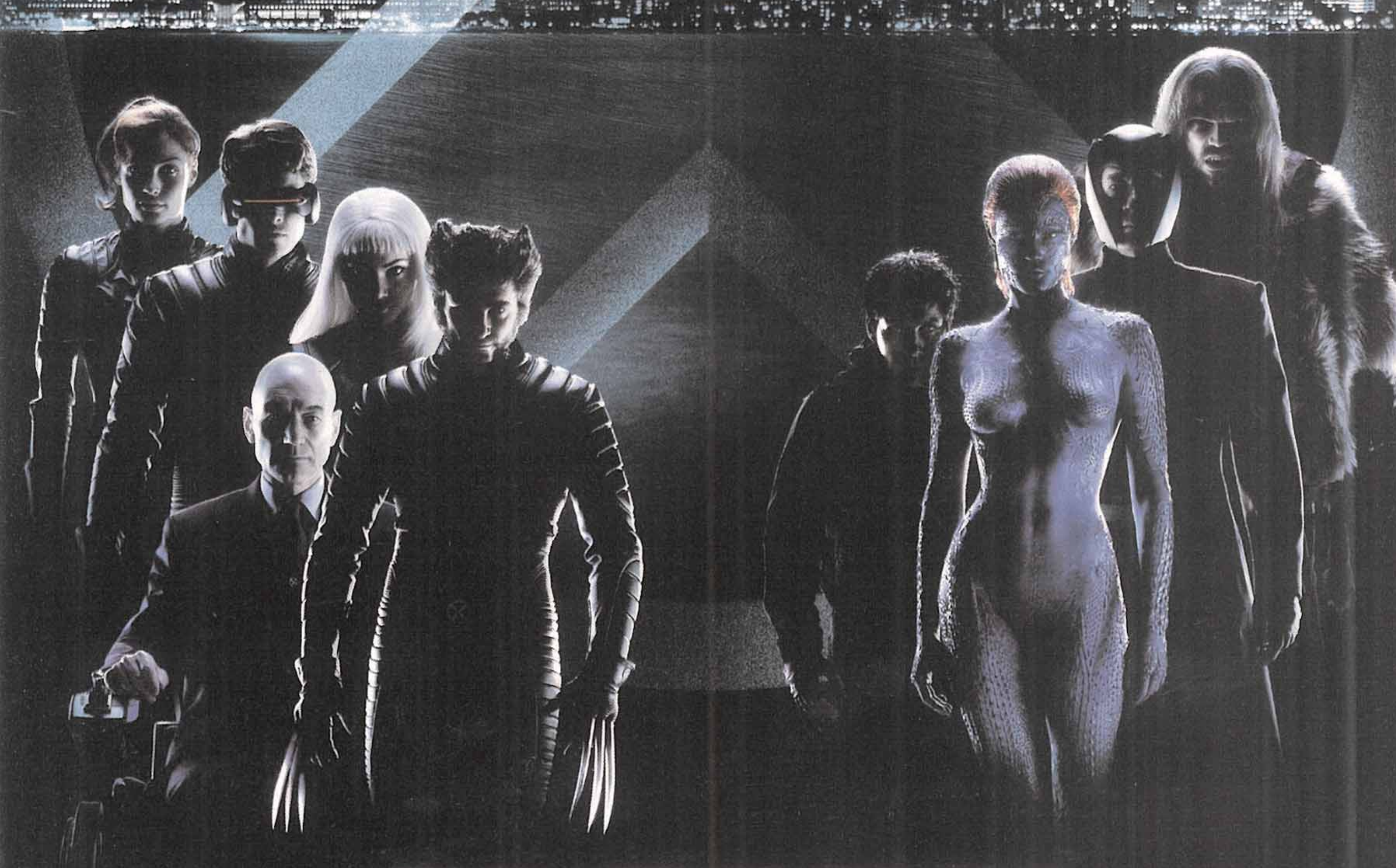
Una fase de Sydney 2000 para PC se ha utilizado para poner de relieve el extemado poder de proceso de la tarjeta y la capacidad para simular efectos realistas.

La oferta de la gama 3D Prophet II de Guillemot se amplía con un nuevo acelerador gráfico, si cabe, más potente y capaz que los anteriores. La nueva tarjeta 3D Prophet II Ultra, equipada con el procesador GeForce2 Ultra de NVIDIA, releva a su predecesora ocupando el puesto de producto estrella de la casa Hercules en la carrera por lograr el máximo en prestaciones y rendimiento. Esta será la más potente tarjeta gráfica destinada al mercado de consumo y podrá superar tasas de relleno de pantalla de hasta 2.000 millones de texeles por segundo (2 Mtexels) y los 1.000 millones de pixeles.
El anuncio de la 3D Prophet II Ultra, impulsada por el más reciente GPU de Nvidia, GeForce2 Ultra, supera las expectativas de los requerimientos actuales para el uso de programas 3D y juegos de última generación para los que el producto está especialmente destinado. Es capaz de alcanzar velocidades de proceso de 31 millones de polígonos por segundo en títulos de reciente aparición. Además de esas importantes evoluciones, la arquitectura de 3D Prophet II Ultra proporciona las más novedosas características técnicas, incluyendo: NVIDIA Shading Rasterizer (NSR), compresión avanzada de texturas, texturizado múltiple en una sola pasada, mapeado de entorno cúbico, y AGP 4X con soporte de Fast Writes. Aparte, se ha mejorado el motor interno de T&L de transformación e iluminación cuya tarea es la de otorgar mucho más detalle a las estructuras poligonales. El 3D Prophet II Ultra estará disponible este mismo mes, a un precio aproximado de 500 dólares (alrededor de 90.000 ptas, 540 euros).
**www.Nvidia.com**

## Para estar al día y entretenido

Jornada Serie 540 es el nombre del nuevo ordenador de bolsillo de HP, Pocket PC en color, ligero, sofisticado y con funciones de gestión de información personal, ya que permite una rápida sincronización con el equipo de oficina, sencillo acceso al correo electrónico y a Internet, conexión inalámbrica y aplicaciones para el entretenimiento, como MusicMatch Jukebox. Con la serie HP jornada Serie 540 se completa la lista de utilidades para los usuarios que trabajan tanto en la oficina como en el hogar, que permite organizar, consultar e intercambiar información con los ordenadores de sobremesa y servidores de la empresa. La gama incorpora dos modelos con 16 MB y en la variante 548 con 32 MB, de RAM.
**www.hp.com**

CONFÍA EN ALGUNOS TEME AL RESTO



# X-MEN

TWENTIETH CENTURY FOX MARVEL ENTERTAINMENT GROUP THE DONNERS' COMPANY/BAD HAT HARRY BRYAN SINGER "X-MEN" PATRICK STEWART HUGH JACKMAN IAN McKELLEN HALLE BERRY FAMKE JANSSEN JAMES MARSDEN BRUCE DAVISON REBECCA ROMIJN-STAMOS RAY PARK y ANNA PAQUIN

MICHAEL KAMEN GORDON SMITH MICHAEL FINK JOEL SIMON y WILLIAM S. TODMAN, JR. STEVEN ROSENBLUM KEVIN STITT y JOHN WRIGHT, A.C.E. JOHN MYHRE NEWTON THOMAS SIGEL, A.S.C. AVI ARAD STAN LEE RICHARD DONNER TOM DeSANTO TOM DeSANTO & BRYAN SINGER DAVID HAYTER

MARVEL LAUREN SHULER DONNER RALPH WINTER

**LA EVOLUCIÓN COMIENZA EL 6 DE OCTUBRE**

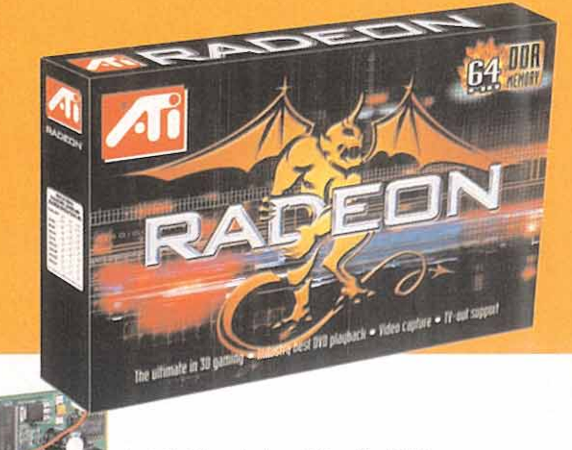
BRYAN SINGER

Distribuida por HISPANO FOXFILM, S.A.E.

www.x-men.fox.es




**ATI se ha afianzado en el mercado OEM como una referencia para sus competidores. También se introdujo en el mercado Retail de tarjetas gráficas 3D. Ahora el superpoblado sector de la aceleración gráfica, con los productos basados en los últimos desarrollos de Nvidia a la cabeza, asistirá, con Radeon 256, al nacimiento de de un duro competidor para la gama GeForce. De hecho, Radeon 256 es una nueva GPU capaz de impulsar el desarrollo de un software más avanzado y de abrir nuevas vías en el campo de la aceleración gráfica.**




# GPU de ATI, la rival más feroz

Radeon 256 no viene a representar una alternativa más como hardware de aceleración, más o menos avanzada, sino que posee una tecnología en plena vanguardia dispuesta a competir con lo último de lo último. El denominado "Charisma Engine", el motor de transformación e iluminación, o la arquitectura "Pixel Tapestry", la capacidad de multitextura o el soporte por hardware para efectos cinemáticos, así lo corroboran. Estos términos nada fáciles de explicar en unas líneas van a acabar resultándonos familiares, revelando qué es lo que el nuevo chip de ATI es capaz de hacer. También encontraremos algunas características de tratamiento 3D inéditas como un soporte para la interpolación de keyframes (posiciones de objetos 3D animados) o el " hardware vertex skinning", una tecnología que no es exactamente nueva, pero sí lo son los resultados que ahora pueden obtenerse en la manipulación de texturas en tiempo real para conseguir determinados efectos (líquidos, reflejos, etcétera...). El vertex skinning ha llamado la atención del mismísimo John Carmack de ID software, lo cual dice mucho en favor de su capacidad para generar gáficos. Si encima tenemos en cuenta que la tarjeta dispone de 64 MB DDR y una capacidad de proceso de 30 millones de triángulos por segundo se elevan las posibilidades de recreación de escenas complejas con gran recarga gráfica y efectos. Con esto, podemos hacernos una idea del potencial de las tarjetas basadas en Radeon 256.

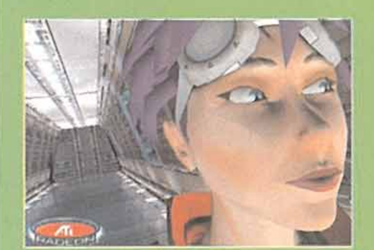
### ANCHO DE BANDA GIGANTE

El chip ha sido desarrollado en 0,18 micras conteniendo más de dos millones de transistores. Implementando Pipelines duales de pixeles a 200 Mhz cada uno y tres unidades de textura, el chip consigue una tasa máxima de cálculo de texeles de; 200 Mhz x 2 Pipelines x 3 Unidades de textura = 1.200 Millones de texeles/seg. Esta arquitectura forma parte de la tecnología HyperZ cuyo fin es optimizar al máximo el ancho de banda de la tarjeta, eliminando en gran medida el uso de éste para el Z-buffer. La capacidad de trasferencia del bus de la memoria de vídeo al chip, por tanto, se eleva y el resultado es que es que el proceso de cálculo sube de los 1,2 a 1,5 Gtexels/seg. y el ancho de banda aumenta de 6,4 GB/Seg, a 8GB/seg.

Por otro lado, aparte del chip, ATI quiere asegurarse su dominio de cara a las ventas con una tarjeta que suponga beneficios extras, por ejemplo una superior tasa de refresco para el monitor de 165 Mhz y la decodificación HTDV entre otras cosas. La compañía se ha destacado desde hace tiempo en la integración de muy buenos soportes para DVD, y esto se ha mejorado en las tarjetas basadas en Radeon 256. Además va a poder conectarse con pantallas planas digitales a resoluciones de 1600 x 1200. ¿Podrá ATI relevar de su trono a la últimamente inamovible Nvidia? Las primeras impresiones de la tarjeta ATI Radeon de 64 MB (se lanzarán versiones de 32 MB) es muy satisfactoria. Posteriormente haremos un detallado seguimiento a esta nueva familia de tarjetas que en el banco de pruebas se sitúan a la par que las basadas en el GeForce 2 GTS, e incluso las superan en algunos aspectos.

## TRATAMIENTO DE SUPERFICIES

**Muchos de los efectos visuales se logran aplicando sobre la textura de un polígono un modo específico de superficie, efectos para los que la capacidad multitextura y por tanto un amplio ancho de banda en el bus de textura son fundamentales. ATI ha hecho un magnífico soporte de hardware para transformar texturas y lograr estos efectos.**







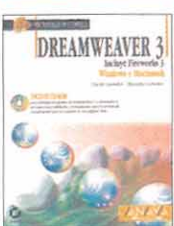
En estos dos ejemplos, obtenidos de demostraciones específicas para la tarjeta de ATI, puede apreciarse perfectamente el realismo obtenido por el hardware en el tratamiento de superfices texturizadas gracias a la arquitectura Pixel Tapestry.

**ESPECIFICACIONES ATI RADEON 256 DE 64 MB:**
• PROCESADOR GRÁFICO: **RADEON GPU** • RAMDAC: **350MHZ.** • TASA DE FILTRADO TEÓRICO MÁXIMA: **1.1GTEXEL/S - 366MPIXEL/S 30 MILLONES DE TRIÁNGULOS/S.** • MEMORIA DE VÍDEO: **64MB DDR SDRAM.** • VI.VO.: **OPTATIVO (IMPUT/OUTPUT DE SEÑAL DE VÍDEO)** • DVI: **OPTATIVO**

PRODUCTO: **ATI RADEON (VERSIÓN BETA)** • FABRICANTE: **ATI Tecnologies**
• COMPATIBILIDAD: **PC, WIN 95/98/ NT DIRECT3D, OPENGL, GLIDE**
• DISTRIBUIDOR: **EN GRANDES ALMACENES Y TIENDAS ESPECIALIZADAS**
• PRECIO: **POR CONFIRMAR 7.900Ptas (**
• MÁS INFORMACIÓN: **www.ati.com**

# Biblio Manía

## APLICACIONES

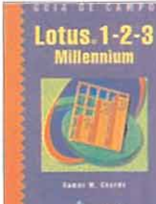



### Dreamweaver 3

Una extensa guía escrita por David y Ronda Crowder que servirá tanto para principiantes como para personas que hayan trabajado regularmente con este programa de diseño de webs. El libro es una sólida base de referencia donde encontrar respuesta a problemas prácticos y al mismo tiempo permite aprender rápidamente nuevos métodos para desarrollar determinadas tareas. Incluye un CD.

*Editorial: Anaya • Páginas: 911 • Precio 6.995 ptas. (42,04 €) • Medio/Avanzado*

## HERRAMIENTAS




### Lotus 1-2-3 Milenium

Está dirigido fundamentalmente al usuario que desee iniciarse en el conocimiento y utilización de Lotus 1-2-3 y se ha enfocado desde un punto de vista eminentemente práctico, para que el usuario pueda planificar, crear y editar fácilmente hojas de cálculo, además de convertir datos en gráficos. Su autor es Ramón M. Chordá, ampliamente conocido por sus más de cuarenta libros publicados.

*Editorial:Ra–Ma • Páginas: 224 • Precio: 2.404 ptas. (14,45 €) • Nivel: Iniciación*

## DIVULGACIÓN




### Factor de Humanidad

De Robert J. Sawyer.
En el año 2007 se detecta una señal procedente del espacio profundo. Misteriosos e inteligibles flujos de datos son recibidos durante diez años. Después el flujo se detiene. Una profesora de Toronto ha dedicado toda su carrera a descifrar el mensaje y por fin lo ha conseguido. Pero, ¿qué es cuál es ese mensaje? Este es el argumento de una emocionante novela.

*Editorial: La Factoría de Ideas • Páginas: 351 • Precio 2.495 Ptas. (14,9 €)*

## SISTEMAS OPERATIVOS

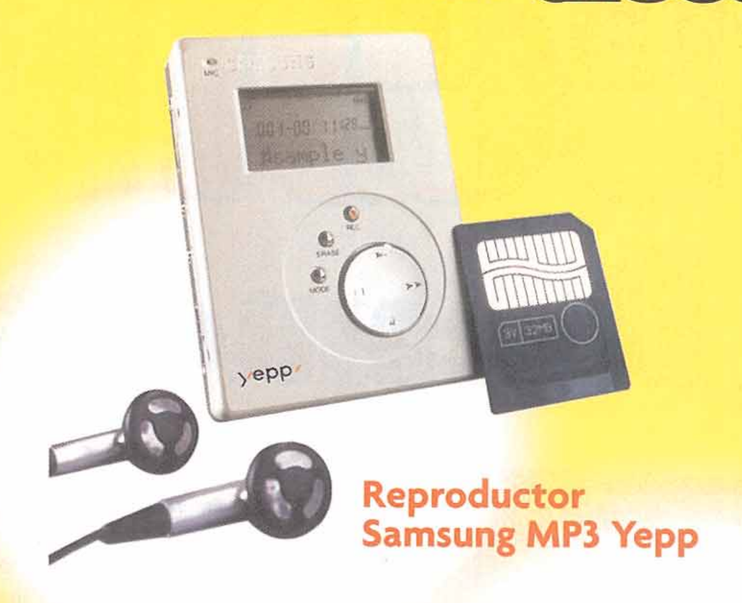


### Windows 2000 Server

Este libro pone al alcance del lector consejos poco conocidos, técnicas y métodos, que ayudarán a sacar el máximo rendimiento de instalaciones, además de lograr la seguridad de sus redes. Su autor es Harry Brelsford, consultor y administrador de redes, cuya experiencia queda perfectamente reflejada en este libro que ofrece un detallado estudio de Windows 2000 server.

*Editorial: Anaya • Páginas: 892 • Precio 6.995Ptas. (42,04 €) • Nivel: Profesional*

# ¡Gana uno de estos magníficos productos Samsung en alcoste.com!




Reproductor Samsung MP3 Yepp






Cámara digital Samsung




Reproductor DVD Samsung

**Sólo por registrarte recibirás un REGALO SEGURO**

**Así de fácil, entras, te registras, metes este código ALCSOR12 y automáticamente participas en el sorteo de estos 3 productos Samsung.***

**Además, disfrutarás de un 5% de descuento adicional en la compra de cualquier producto SAMSUNG**

*Bases depositadas ante Notario. Consulta de bases en www.alcoste.com. Promoción válida hasta el 31/10/00

Solero&Solero






# bleem! para Dreamcast

**Hace sólo unos meses Bleem!, nombre con el que identificamos a la compañía y a su propio producto, nos propuso un emulador para PC capaz de ejecutar juegos de PlayStation, la consola más extendida de nuestros días. Ahora ha dado un nuevo paso adelante permitiendo a todos los usuarios de Dreamcast algo que seguramente va más allá de sus expectativas iniciales: hacer funcionar la práctica totalidad de títulos de la consola de Sony, en su máquina. Con el fin de profundizar en todo aquello que pueda saberse sobre este nuevo producto hardware/software hemos hablado con Sean Kauppinen, Director de Marketing para Bleem!**



Aunque desde la revista hemos hecho un seguimiento por el especial interés que ha tenido la compañía norteamericana (Micromanía, número 60), conviene recordar a grandes rasgos lo que supuso el lanzamiento de primer "Bleem!". El pasado año fueron responsables de un gran revuelo cuando por primera vez lanzaron un programa capaz de permitirnos ejecutar en un equipo PC casi todos los juegos para PlayStation. Hasta la fecha han sido más de 250.000, las copias que han comprado los seguidores de "Bleem!". Algo parecido a una batalla entre David y Goliat fue la guerra que esta pequeña compañía tuvo que librar contra el poderío de un coloso como Sony, manteniendo a la venta un producto que ha provocado una evidente controversia. Muchos de quienes asistimos al pasado E3 y tuvimos la oportunidad de pasar por el más bien modesto stand de Bleem!, nos quedamos asombrados observando como un juego para PlayStation estaba funcionando en una consola Dreamcast con una calidad visual mejorada al doble de resolución.

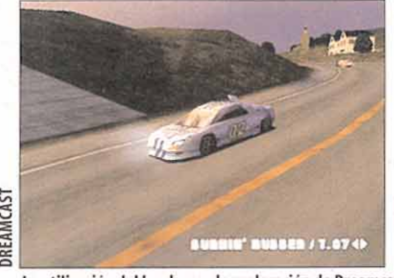
Y es que el nuevo emulador para Dreamcast funciona de modo diferente a como lo hacía el de PC, si cabe es incluso más sencillo. Después de cargar en la memoria el emulador contenido en un CD, basta con retirarlo y poner en su lugar el disco de PSX, que funciona como si estuviera en una Dreamcast. (En PC podía cargarse cualquier juego de PlayStation en un 80 por ciento). La nueva versión ofrecerá 4 packs de 100 juegos por separado.




**"Un sueño, hacer que los títulos de PlayStation sean compatibles con la consola de Dreamcast está a punto de hacerse realidad."**

En cada pack se indica qué 100 títulos funcionan y son aplicables al CD, junto con el parche necesario para cada programa. Por supuesto, es necesario adquirir el título de PlayStation pero «Bleem!» hará posible que tengamos importantes beneficios adicionales. Los usuarios de Dreamcast tendrán centenares de programas con más calidad, sin olvidar que sólo podría esperarse una mejora de tal calibre en una consola de posterior generación. Pensar en la ventaja de convertir una Dreamcast en una consola virtualmente multiplataforma únicamente con un producto de bajo coste como es «Bleem!» (se prevé que cueste unos 19,99 dólares, que al cambio no llega a las 4.000 pesetas), resulta casi paradójico.

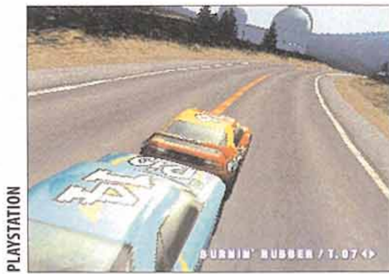
## Desaparecen las front





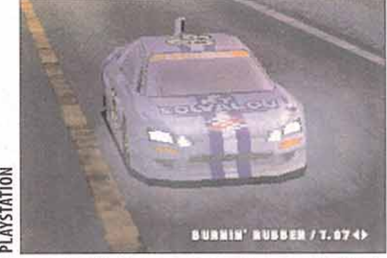

La utilización del hardware de aceleración de Dreamcast permite aplicar efectos de anti-aliasing en toda la pantalla suavizando la lógica pixelación en una consola de anterior generación.





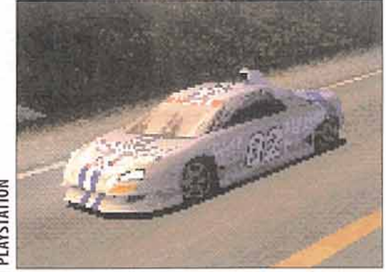

El filtro-bilineal aplicado a las texturas de estos coches les da una apariencia mucho más realista, afectando incluso al sombreado del propio modelo.






Es curioso que el emulador mejore incluso la representación en las fuentes de luz, como en este caso son los faros. Esto evidencia que se ha trabajado buscando la máxima integración con la máquina de Sega.






Un incremento del doble de la resolución original hace que cualquier programa tome un aspecto muy actualizado, y seguro que nos permitirá ver detalles que quizá anteriormente se nos escapaban.

## ...PERO ESTO NO ES TODO

Aparte del CD de «Bleem!», el producto se complementa con otros periféricos haciendo que el conjunto emule cada una de las propiedades del juego y de la PSX. «Bleempod» es un adaptador con el que funcionan los controladores y periféricos de PlayStation en Dreamcast. Se podrá incorporar un lector VMU con el que es posible salvar partidas en los títulos de PlayStation en las tarjetas de memoria, las VMUs de Dreamcast. Adicionalmente los recientes usuarios de Dreamcast, más familiarizados con el mando de la consola de Sony, podrán conectar otros que tienen una distribución de botones casi idéntica a los de la Playstation original

1-BleempodA
2- BleempodB: dos diseños probables del adaptador Bleempod para conectar periféricos de PlayStation.

3-Mandos para Dreamcast: El diseño de los dos mandos para Dreamcast, en cuyos botones los veteranos de PSX no se perderán.

### TODOS LOS CLÁSICOS MODERNIZADOS

«Bleem!» para Dreamcast aprovecha las ventajas de un hardware más avanzado para mejorar el "look" de los juegos de PlayStation, dotándolos de gráficos con resoluciones de 640x480 pixels. Aparte utiliza el propio hardware de la consola para conseguir un perfeccionamiento visual que sería digno de juegos recién comercializados.

Funciones como el anti-aliasing a pantalla completa o el filtrado bilineal hacen que el resultado gráfico obtenido sea mejor que el que tendría el mismo programa en caso de ser ejecutado en una flamante PlayStation 2. La sustancial mejora en el aspecto visual es algo que «Bleem!» ha incorporado como una ventaja adicional, ofreciendo así un producto que va más allá de su función de emular una plataforma.

Sean nos explica: "Si todo lo que nosotros hubiésemos hecho fuera que pudiesen funcionar juegos de PSX en otra consola pero en su resolución original, «Bleem!» no tendría razón de ser. Por eso nos concentramos en aprovechar el hardware de Dreamcast, para conseguir el verdadero potencial de estos juegos –buscamos dar lo mejor de ambas plataformas–, para tomar, en definitiva, la probada jugabilidad de muchos de estos títulos y agregarles la superior calidad gráfica de Dreamcast".

### AHORA SÍ QUE HABRÁ REVUELO

Lo que «Bleem!» ha conseguido es notable. Ha sido necesario un año de desarrollo para perfeccionar al máximo el producto, pero cuando vemos en funcionamiento un programa como «Ridge Racer 4» resulta evidente que ese tiempo ha sido muy bien empleado.

Pese a que los responsables de «Bleem!» se mostraron reticentes a la hora de citar qué títulos estarán contenidos en los cuatro packs, no es probable que tengamos que echar en falta casi ninguno porque, en todo caso, estarán la mayoría, incluyendo los grandes éxitos. Cada pack del nuevo «Bleem!» ofrecerá una amalgama de los juegos más representativos de todas los géneros; aventura, deportes, JDRs, estrategia...

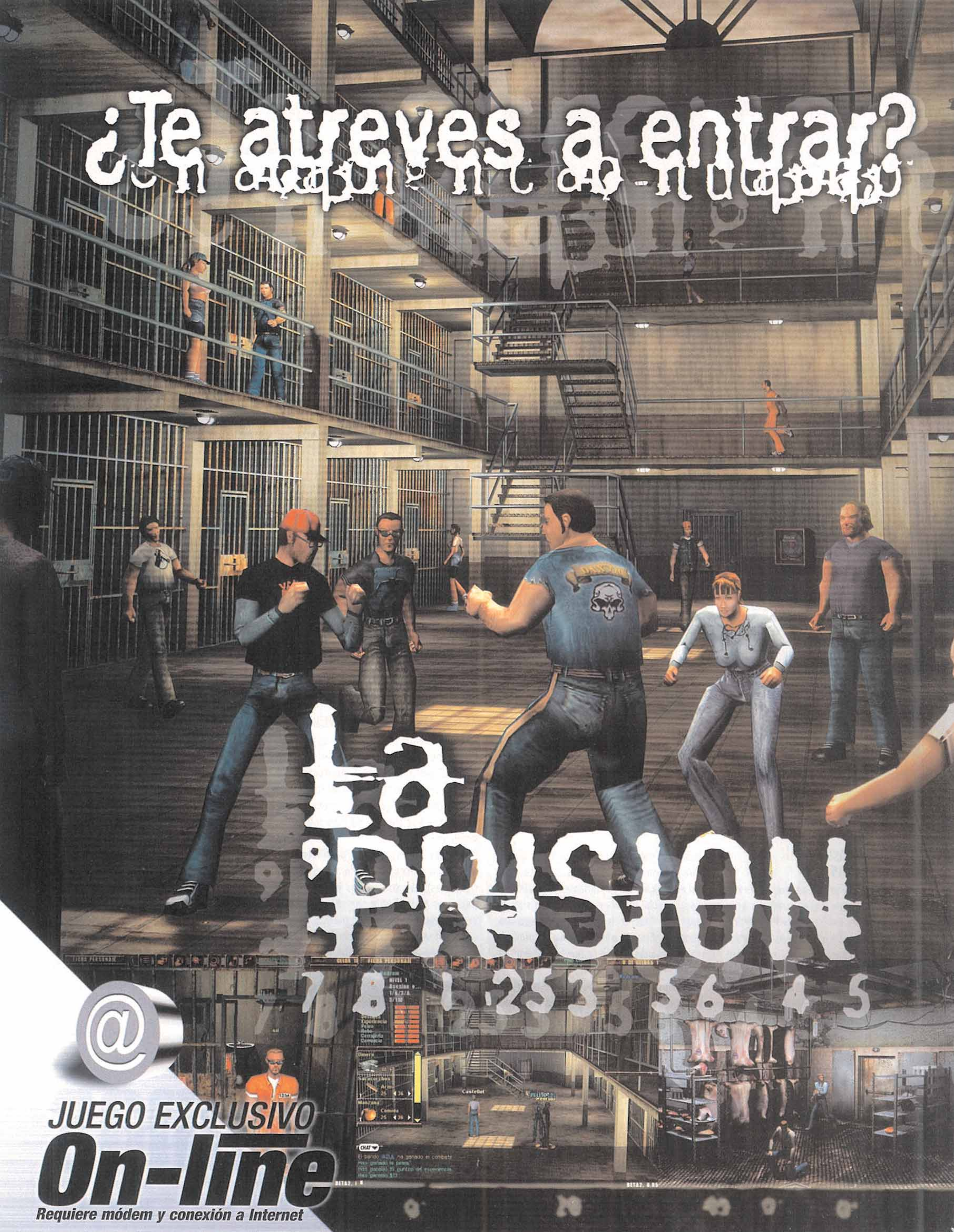
La lista completa de momento no es definitiva pero es muy posible que esté disponible en el momento en que leáis estas líneas en www.Bleem!.com. No obstante, ya se sabe que programas como «Gran Turismo», «Omega» y «Ridge Racer 4» se procesan en una Dreamcast con «Bleem!» a un nivel de detalle magnífico con una tasa de refresco en pantalla que no baja de 35 cuadros por segundo.

David Herpolsheimer, presidente de la compañía concluye diciendo: "la tarea que teníamos entre manos era gigantesca pero los juegos finalmente se ejecutarán a la perfección. Cada área, ya sea el sonido, la música o el control a través de los mandos tendrá un funcionamiento impecable. Hacer funcionar los juegos de PlayStation en Dreamcast es como dirigir una sinfonía de información en tiempo real. Incluso los tiempos de carga pueden ser más largos o más cortos dependiendo del título, pero las expectativas están en las mejoras como juego y la disponibilidad de contar con cientos de títulos más en Dreamcast."

La aparición del producto implicará a gran parte del sector pero sobre todo a Sega y a Sony. Sin duda la rivalidad entre las máquinas de ambas compañías está acentuándose día a día y en cómo se desarrolle esta pugna «Bleem!» puede tener mucho que decir.

*STM/DDF*

# eras entre plataformas


¿Te atreves a entrar?
La PRISION
JUEGO EXCLUSIVO
On-line
Requiere módem y conexión a Internet

# a entrar?

**Dinamic presenta el primer juego on-line español 100%.**

En una prisión de alta seguridad más de quinientos presos luchan por sobrevivir. Tu única posibilidad de seguir vivo y conseguir escapar es asociarte con otros presos y evolucionar para hacerte más fuerte. ¿Estás preparado para cumplir tu condena?

Personaje completamente **configurable**: hombre, mujer, apariencia física, delito.

Interacción en **tiempo real** con otros jugadores: Chat, combate, intercambia objetos, comercia, subasta tus posesiones, juegos de mesa, roba...

**Juegos** en tiempo real dentro de la prisión: póker, mus, damas, ajedrez...

Increíble engine 3D, con efectos de luces y sombras.

Más de quinientas localizaciones hiperrealistas.

Gran variedad de objetos con distintas funciones y utilidad.

Lidera tu propia banda.

Sistema **"Wish&Click"**, máxima facilidad y ergonomía para realizar todas las acciones.

Más de 200 animaciones distintas.

Provoca **motines** aliándote con otros presos.

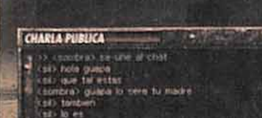
Pide traslados a otras prisiones. Juega con tus amigos en las diferentes cárceles que propone el sistema de conexión de **La Prisión**.

Evolución del personaje a medida que se van realizando determinadas acciones.

Avanzando sistema de CHAT, sistema de mensajería y tablón de anuncios. Cada vez que entres en la prisión sabrás lo que ha sucedido.





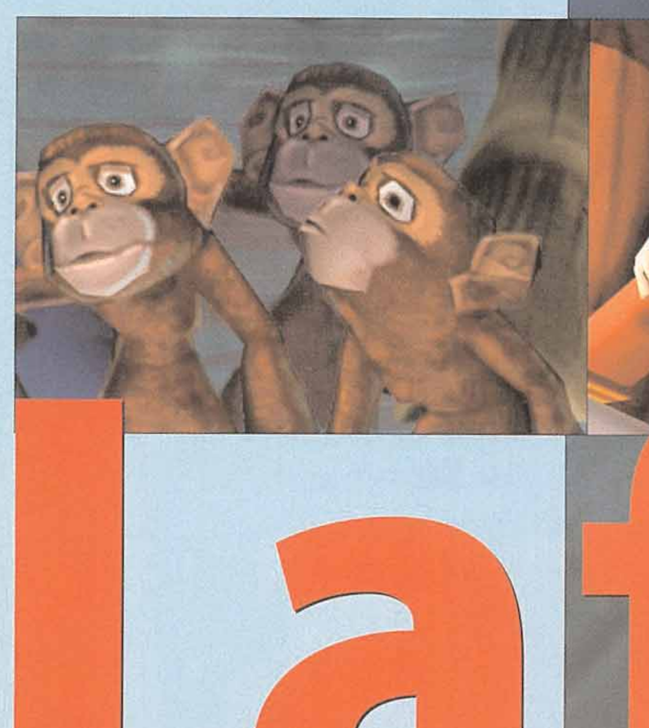

CHARLA PUBLICA

infórmate en:

www.laprision.com




hasta donde llegue tu imaginación



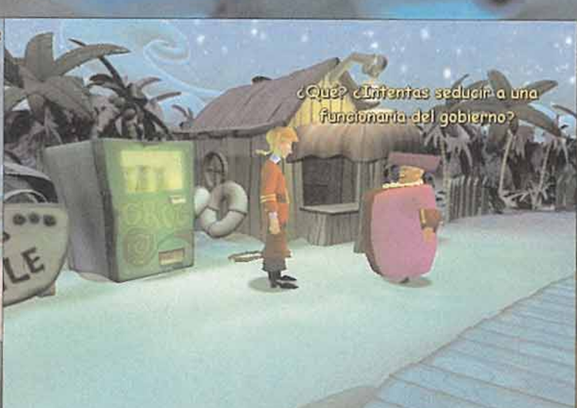
## Para emborracharse de grog

# La fuga de Monkey Island

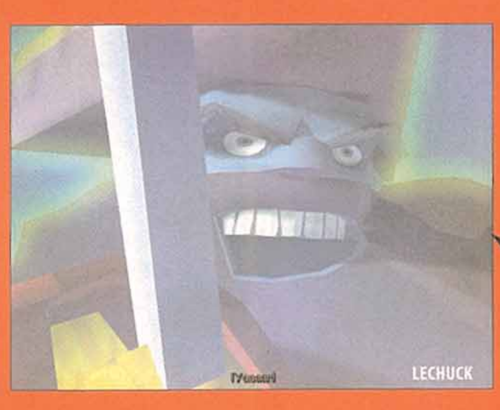
Tratándose de una aventura gráfica al modo más clásico de Lucasarts (cuestión que matizaremos más adelante), la compañía tiene como objetivo dotar al programa de un guión que sobrepase cualquier expectativa que pueda surgir entre los aficionados (que resulte más sólido), manteniendo a la vez las pinceladas que tanto éxito han proporcionado, sobre todo a la primera y a la segunda parte. La nueva aventura en Monkey Island continúa la trama que se ha ido hilando a lo largo de las tres anteriores. Volverán a encontrarse el incombustible aprendiz de pirata, Guybrush, y su maravillosa esposa, la gobernadora Elaine Marley, enfrentados a toda una tropa de villanos de lo más burlesco. De regreso a Mêlée Island, y después de una poco común luna de miel, descubrirán que la gobernadora ha sido dada por muerta, lo que no es extraño tras su misteriosa desaparición en la anterior aventura. El nuevo gobierno de la isla ya se ha hecho cargo de las posesiones de Elaine y ha decretado el derribo de la mansión. Charles L. Charles, personaje igual de rimbombante que su nombre, ocupa ahora el cargo de gobernador. Afortunadamente se acercan las elecciones y Elaine tendrá una oportunidad de ser reelegida y retornar a su puesto. Mientras tanto Guybrush, intentando resolver encargos de menor importan-

**Estamos a muy poco del lanzamiento del último capítulo de uno de los títulos para PC con más solera de la historia del software de entretenimiento. El regreso de Guybrush Threepwood –esta vez para escapar de Monkey Island– mantendrá más que nunca la esencia del original, pese a incorporar notables cambios en el aspecto visual. Humor, una trama argumental desternillante, los personajes de siempre y algunos nuevos..., volverán a ser los ingredientes de una de las joyas de la corona de Lucasarts.**






## Guybrush y los suyos se hacen mayores



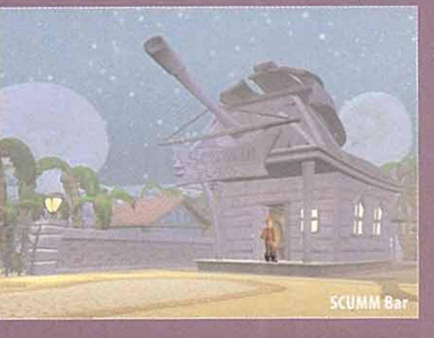

En nuestro regreso a la Monkey Island veremos a viejos conocidos de la primera aventura entre los que podemos encontrar a Otis, Carla, la maestra de espada, Stan o Murray y, como no, al bellaco de LeChuck. También habrá muchos nuevos, como el pomposo Charles L. Charles. El nuevo diseño en 3 dimensiones de los personajes respeta, en la medida de lo posible, la apariencia original. Ahora gozarán de una mayor expresividad en los gestos y de cierta suavidad en los movimientos.
En lo que no ha cambiado ninguno de ellos es en su actitud dentro de la aventura. La mayoría de los personajes con los que se irán encontrando Guybrush y su Elaine a lo largo de «La fuga de Monkey Island», actuarán de la misma forma: una curiosa mezcla entre cargante, desconfiado, y picajoso (siempre sacándole punta a cualquier cosa).

## !Eh! yo he estado antes aquí

Entre las cuatro islas que podremos visitar a lo largo de la aventura –Mêlée Island, Lucre Island, Jambalaya Island, Monkey Island–, no será difícil reconocer numerosas localizaciones que vimos, aunque de muy distinta forma, en la primera parte. Muchos de nosotros –los más viejos– podremos decir: "¡eh, yo estuve allí hace ya casi una década!". Para acceder a cualquiera de estos lugares de nuevo tendremos que pasear por el "mapa".


LUA Bar


Mirar a La Mansión de la Gobernadora.

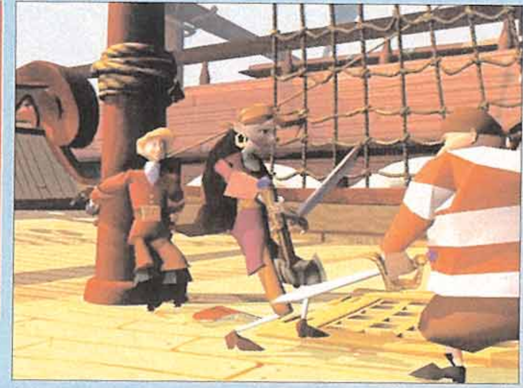

SCUMM Bar

cia, se verá envuelto en un farragoso embrollo. Es obvio que esta cuarta entrega de «Monkey Island» estará repleta de humor, como no podía ser de otra forma, pero también se han introducido buenas dosis de drama, intriga, vudú y, por supuesto, toneles y toneles de ardiente "grog".

### EL PESO DE LA FAMA

«La Fuga de Monkey Island» es uno de los juegos más esperados para un buen número de seguidores en el panorama de los compatibles. ¿Podrá entonces mantener el interés y lograr un éxito tan elevado como el de las dos primeras entregas? Sí y no. Lo más probable es que el título no sea ya considerado como una obra maestra digna de sentar precedentes –es muy difícil conseguir algo así cuando se trata del cuarto capítulo de una saga en el que se han de respetar la ambientación y los personajes del original–. Pero dada la fórmula adoptada en su modo de juego y la presumible mejor estructura en el guión, todo apunta a que el programa conseguirá satisfacer con creces, no lo que los aficionados demandan, sino lo que sobre todo, añoran.
Por otra parte se intenta que existan elementos más que suficientes como para llamar la atención de los que jamás han instalado cualquiera de los «Monkey Island» en su disco duro. La historia será nuevamente lineal, a pesar de que en su desarrollo se pueda invertir en ocasiones el orden para resolver un determinado puzzle. Pero el juego tendrá un mismo camino para llegar, también, a un mismo desenlace. Otro asunto es el tiempo que nos lleve lograrlo. La dificultad vendrá a ser más o menos la misma pero se espera que la aventura sea más larga. Cómo hemos dicho, la concepción de «La Fuga de Monkey Island» es muy clásica. No se esperan demasiadas innovaciones en la jugabilidad salvo la incorporación de un interfaz de control del personaje muy parecido al de «Grim Fandango», contando para ello con las teclas del cursor en lugar del ratón.
El inventario es, por el contrario, diferente. Cuando se abre, los objetos "flotan" sobre la imagen destacando como seleccionado el más cercano a la pantalla, (como en «Tomb Raider»), lo que nos permitirá ver varios objetos a la vez sin abandonar la perspectiva del entorno.
Está por ver –aunque no tardaremos mucho en averiguarlo– si los puzzles y los diálogosde «La fuga de Monkey Island» será los únicos ingredientes del juego, o si, por el contrario, podremos realizar más acciones con Guybrush, como quizá luchar con la espada en lugar de batirnos a insultos o cosas similares. De momento, se estima que el tiempo será un factor determinante en la resolución de puzzles.



La luna de miel de los dos protagonistas será bastante movidita, más de lo corresponde a dos enamorados, aunque sean piratas.




Bajo la quilla del barco con volantes rosa pueden verse las olas del mar ondear suavemente con el brillo de la luna a lo lejos.




Como siempre los diálogos de los personajes son divertidos, sólo que a veces tendremos que averiguar de qué demonios están hablando.

## Las edades de Monkey Island

**Un viaje retrospectivo siempre es una buena forma de apreciar los cambios que se han ido produciendo en una saga. Desde el primer a este último «Monkey Island» las diferencias son palpables.**

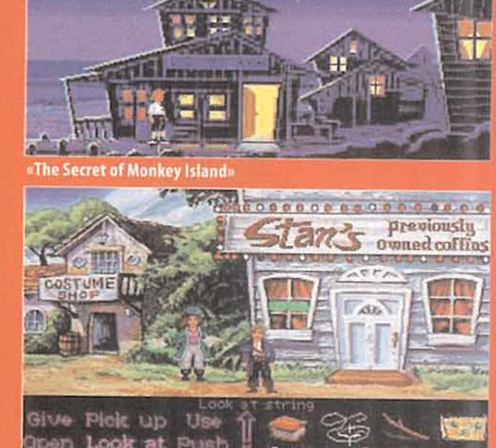
**«The Secret of Monkey Island»: hizo su aparición allá por1990. El primer y probablemente mejor de los Monkeys estaba realizado en gráficos de baja resolución CGA o EGA, 320 x 200 y en 16 colores. Supuso toda una revolución que seguramente fue referencia para futuras aventuras de Lucasarts y también de otras compañías.**

**«Monkey Island: Le Chuck's Revenge»: año y medio después, a mediados de 1991, vino la continuación. La segunda aventura, quizá aún más delirante, nos desvelaba al final que la historia vivida por Guybrush no era sino un sueño, teniéndose que enfrentar de nuevo a LeChuk. Las mejores tarjetas de vídeo propiciaron que los gráficos vieran aumentada su paleta de colores a 256.**

**«The Curse of Monkey Island»: hace más de tres años, a principios de 1997, apareció la tercera parte. Aquí se produjo un cambio mucho más pronunciado. Los gráficos ya estaban en alta resolución pero el personaje principal y el estilo artístico que se le dio a la aventura cambiaron tanto con respecto a sus precuelas que al final este título no fue del gusto de todos. Aún así fueron muchos los seguidores que quedaron contentos.**

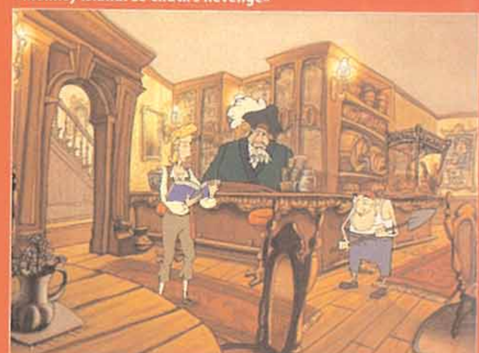
**«La Fuga de Monkey Island»: En la actualidad se espera que sea noviembre la fecha de aparición del último capítulo de la saga. Se aprecian ya notables detalles que revelan una tendencia de volver al estilo original de la primera aventura, pero gráficamente será muy distinto. Incorporará modelos 3D a pesar de estar ambientado en las mismas localizaciones.**

**El empleo de cámaras fijas llevará la perspectiva al punto más adecuado para la escena, dejando atrás de una vez por todas el scroll.**

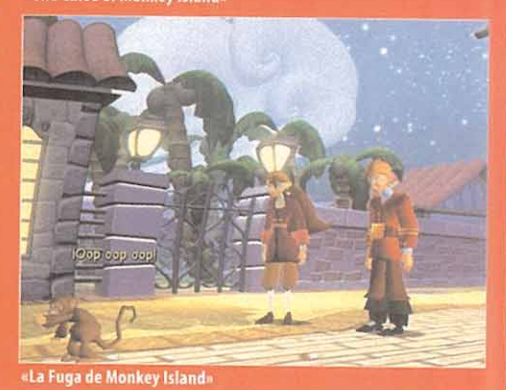



«The Secret of Monkey Island»

«Monkey Island: Le Chuck's Revenge»



«The Curse of Monkey Island»




«La Fuga de Monkey Island»

### EL NUEVO GUYBRUSH Y LO DEMÁS...

El proyecto se encuentra en la última fase de desarrollo, en manos de Michael Stemmle y Sean Clark, equipo responsable de títulos como «Sam & Max» o la segunda aventura de Indy en «Fate of Atlantis». Los dos han procurado aportar al juego, como antaño, incontables y delirantes enigmas ambientados sobre unos escenarios muy trabajados. Se ha dicho con cierta ligereza que el juego hará uso de entornos 3D, pero esto no es exactamente así. Es verdad que el programa empleará un motor gráfico 3D para crear una mejor sensación de profundidad, en concreto una versión mejorada del denominado "TIZNE engine" que ya utilizó «Grim Fandango». Podrá verse a los personajes girar la cabeza para mirar un objeto y moverse con más "realismo" por cada rincón del escenario. Al nuevo Guybrush, así como a todos los demás personajes, se les ha dado un aspecto más detallado y expresivo gracias a su estructura 3D. Sin embargo los fondos parten, bien de diseños planos o bien de gráficos pre–renderizados. Ésta solución ya la hemos visto con anterioridad. «Resident Evil» fue uno de los mayores exponentes de esta técnica. También al igual que este título, se utilizarán cámaras fijas desde distintos puntos y ángulos dentro el escenario para ofrecer la perspectiva más adecuada, lo que viene a sustituir el tradicional, aunque obsoleto, scroll de pantalla.

### EN ARMONÍA CON EL ESCENARIO

El empleo de modelos tridimensionales para la creación de personajes y ciertos objetos "activos" de la aventura, combinados con los fondos planos de los escenarios, entraña la dificultad de que ambas técnicas estén en consonancia y puedan ofrecer una apariencia gráfica proporcionada en cada elemento de la escena.

Para que esto sea posible, el equipo echa mano de ciertos trucos. Por ejemplo; para la representación de diversas fuentes de luz en un entorno 2D/3D existe un conflicto. La forma de resolverlo ha sido dejar que los modelos queden afectados por la iluminación pero "trucando" con pequeños bucles de animación determinadas áreas que corresponden al fondo 2D. Claro que para que tal método funcione, las fuentes de luz han de ser fijas con respecto a los fondos. Como resultado, lo que parece obtenerse es una gran armonía entre los fondos y la presencia de los personajes, elevando al mismo tiempo la riqueza visual del conjunto.

Creemos que esta nueva apuesta va a ser en general bien recibida por los aficionados y los seguidores más radicales de la saga, a diferencia de lo que supuso el experimento realizado en la tercera parte, «The Curse of Monkey Island», que no fue del gusto de todos y recibió algunas críticas.

### INGREDIENTES TRADICIONALES

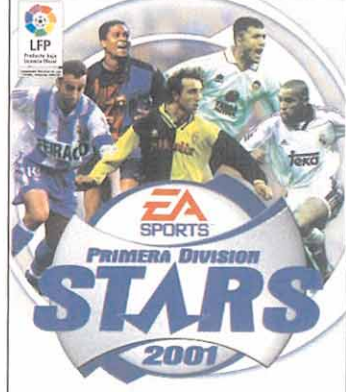
Siempre hemos apreciado los esfuerzos por introducir innovaciones a la hora de crear un videojuego y el empleo de nuevas y originales fórmulas de diversión... Aunque muy pocas veces nos topamos con juegos realmente originales. Más bien con lamentables experimentos que de original tienen poco y que son más bien rebuscados. Pero aún sin compartir el planteamiento de: "¿si un juego tiene éxito por qué hay que cambiarlo?", esta vez, es más que probable que acabemos felicitando a los chicos de Lucasarts. La razón es que para el desarrollo de «La Fuga De Monkey Island», Lucasarts ha vuelto a buscar la "magia" de su primera aventura, empleando los verdaderos ingredientes que han convertido a la saga en un auténtico clásico. Está claro que no va a sorprendernos en lo que respecta a su jugabilidad, y no nos gusta la reiteración. Pero, entendemos como un acierto que se haya rejuvenecido el título poniendo énfasis en las mejoras de carácter técnico, actualizando la recreación de personajes y escenarios y adaptando el interfaz para acomodarlo a la acción. Además en un momento en el que, al parecer, las grandes compañías habían dejado un poco de lado la creación de aventuras gráficas, la salida al mercado de este título puede suponer todo un revulsivo para el género.

*S.T.M.*




DOMINA LA LIGA QUE ARRASA EN EUROPA.

disponible en quioscos
y tiendas especializadas









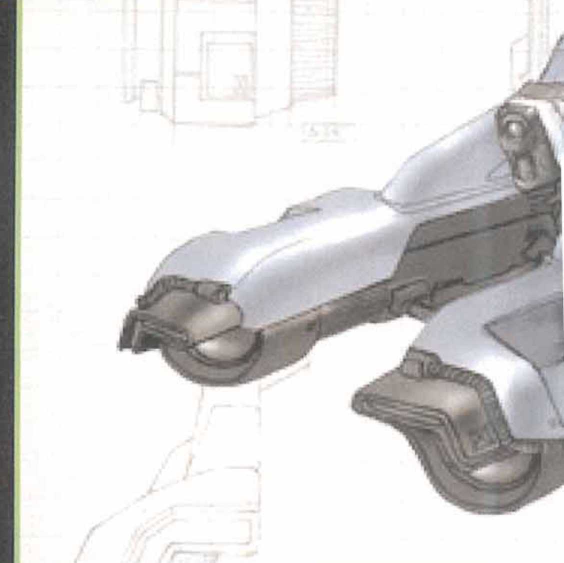





¿Te atreves a jugar en la liga más competitiva de Europa? Apuesta tus mejores jugadores contra tus amigos. Mejora tu equipo, o baja al infierno. Domina o déjate dominar en la cima de Primera División STARS 2001.

• Compañía: **DYNAMIX/SIERRA** • En preparación: **PC** • Género: **ESTRATEGIA/ACCIÓN**

# Conflicto Tribes 2 por equipos



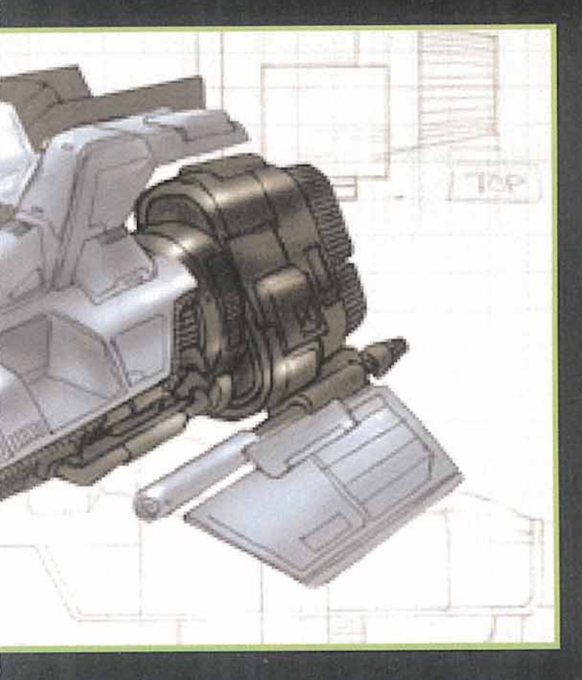
**Habiendo recogido los frutos y la experiencia obtenida con «Starsiege Tribes», Dynamix ya se encuentra en una fase avanzada de desarrollo de una segunda entrega, para la cual la compañía prepara un conjunto de mejoras y añadidos, además de una jugabilidad en gran parte potenciada por una experiencia repleta de elementos estratégicos y de tácticas de combate, todo ello orientado a ofrecer en esencia un juego con mayor atractivo y profundidad.**

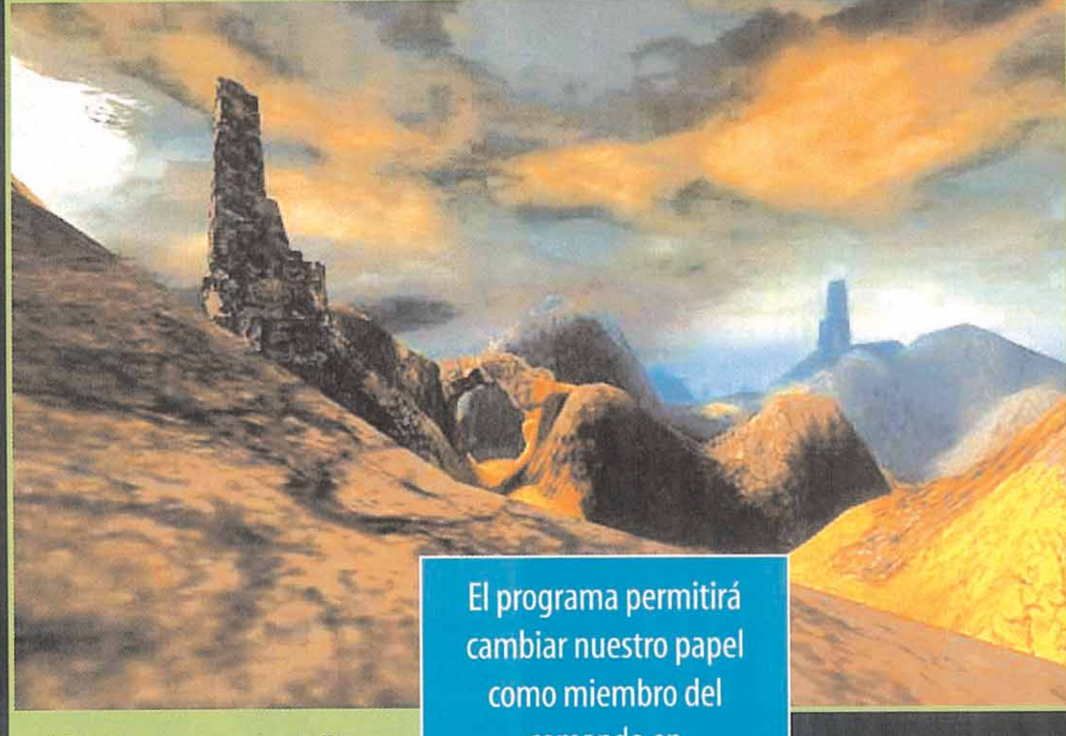
El juego nos sitúa en un mundo que nos inspira cierta sensación de terror, de amenaza constante donde las claves para sobrevivir radican en lograr un buen trabajo de equipo, y también en el esfuerzo mental. Se están introduciendo innovaciones que radican básicamente en el concepto de "juego táctico en equipo" y en lo que muchos denominan el arte de la guerra, pero procurando que ninguna de las dos afecten negativamente al ritmo y a la acción. El proyecto de «Tribes 2» guarda, al parecer, la intención de hacer que su juego estimule el intelecto y el ingenio de insólitas formas, aunque siempre relacionadas sobre todo con el combate. Elegir el armamento y luchar junto a otros 50 miembros (entre compañeros humanos o sujetos IA) con un nuevo arsenal y también con nuevos vehículos y misiones, así como contar con nuevos modos de juego en multijugador, en campañas o en misiones de entrenamiento, son algunas de las aportaciones que podremos ver en «Tribes 2», con respecto a su predecesor. Novedades que se han creado para ofrecer estrategia y acción a raudales. Técnicamente harán su aparición una larga lista de nuevos y sugerentes elementos que compondrán un notable avance en tecnología aplicada sobre todo en lo relativo al aspecto visual y al interfaz.

**«Tribes 2» no será un shoot' em up con ciertos toques de estrategia. Dynamix ha puesto un especial énfasis en los elementos estratégicos, intentando acertar en la tan buscada fusión entre estrategia y acción.**

### ENTRE BOTS ANDA EL JUEGO

El alto contenido de estrategia (pero con un planteamiento extremadamente dinámico) se percibe si atendemos a sus modos de juego. Hemos visto títulos que de un par de años a esta parte han querido







El armamento no estará compuesto por un montón de armas, cada cual más devastadora, sino sólo por unas pocas que tendrán una especial eficacia dependiendo de contra qué sean utilizadas.





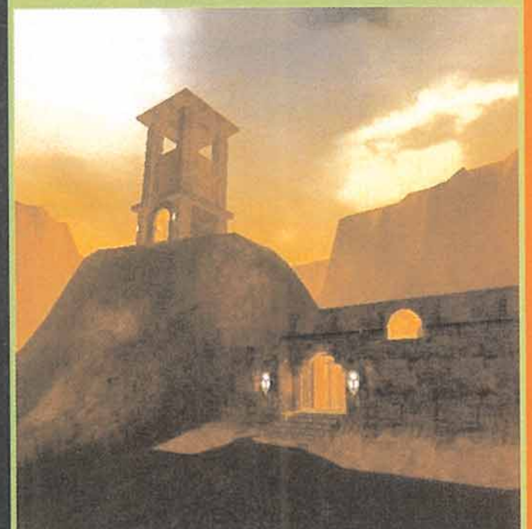
La fuerza aérea está compuesta por tres tipos de naves entre las que destaca con fuerza el bombardero, una plataforma de armas cuyo poder de destrucción será definitivo

## El motor gráfico

En la piedra angular del programa, en su engine, es donde con más fuerza se manifiestan las innovaciones más importantes, que afectan a los gráficos y a la estructura física de los entornos. Ver en pantalla un mapa de «Tribes 2» provocará un grato impacto visual debido al cuidado en la representación de las cumbres, el cielo, el terreno vivo –y casi orgánico– en sus texturas. Para lograr tal realismo ambiental, el terreno es generado mediante fractales que resultan muy eficaces para este propósito. Mezclando diferentes tipos de material en transparencias, permite que podamos ver un cambio gradual del tipo de terreno según las condiciones del suelo o la topografía que se quiere imitar, de rocoso a pradera por ejemplo. El engine hace que tales texturas y la sensación de realismo construyan un terreno más irregular y escarpado, en definitiva "más natural" de manera que éste, al igual que la situación climática, intervienen con fuerza en el planeamiento de un ataque. El trabajo en gráficos ha sido una de las principales preocupaciones del equipo de Dynamix, hasta tal punto que se haría interminable describir uno por uno todos los puntos, según dice la propia compañía.

**El programa permitirá cambiar nuestro papel como miembro del comando en determinados puntos durante una misión. Cuando la naturaleza de la batalla cambie, podremos cambiar para adaptarnos a las nuevas circunstancias.**

lograr esta fusión de acción y estrategia, a veces con éxito, tomando para ello un diseño para la acción basado en el control de los miembros de un comando y la libertad de los entornos 3D. «Rainbow Six» o «Hidden & Dangerous» lo hacían así, pero de una forma en la que la acción aún estaba condicionada por la necesaria interacción con todos los miembros del comando y la aplicación de la estrategia, aún de corte clásico en el género. «Tribes» fue sin embargo más "ligero" en este aspecto y en la nueva entrega del juego, Dynamix intenta no perder la fluidez de la acción pero reforzando el elemento "estrategia". Para un solo jugador, «Tribes 2» vendrá a ser similar a una partida de «Quake III Arena» o «Unreal Tournament», enfrentándonos a bots con distinto nivel de IA, pero basándose siempre en el logro de ciertos objetivos que definen una misión y no en sumar un determinado número de "frags". Sin embargo, el apartado multijugador es probablemente aquel en el que el programa alcanzará su mayor expresión. Contendrá más de 50 ►



## La herencia de Valve

Dynamix está añadiendo una colección de herramientas de cara a internet, con la idea de construir una comunidad de jugadores que realmente puedan intervenir en la propia aplicación del juego. La participación online estará reforzada con opciones de asistencia de mensajes, e-mail, forums y páginas web automatizadas para el juego entre equipos o congregaciones. Sirviéndose del editor WorldCraft, desarrollado por Valve Software, se quiere garantizar que el juego sea capaz de evolucionar en sus opciones y en su jugabilidad. La utilización de WorldCraft, permitirá a los usuarios crear sus propios mapas, con un nivel de complejidad que queda a su libre elección. Dynamix hace hincapié en la importancia de contar con una comunidad de usuarios a los que les resulte fácil el proceso de fabricación de mapas, lo que sin duda hará de «Tribes 2» un programa en constante enriquecimiento.


En ocasiones, un disparo justo en el punto idóneo será suficiente para acabar rápidamente con una amenaza que de otra manera podría ponernos en serios apuros.


Los accidentes del terreno jugarán un papel muy importante a la hora de desarrollar acciones en grupo, pudiendo, por ejemplo, colocar a francotiradores en puntos estratégicos para preparar emboscadas.


Los componentes de cada facción desplegarán maniobras especiales, formaciones y ataques combinados, lo que lleva implícito un alto nivel de inteligencia artifical.

niveles en los que tendremos 8 submodos de juego ya inventados como los de "rey de la montaña", "capturar la bandera" o "deathmach" por equipos, por citar los más comunes. Pero no es en la diversidad de sus diferentes modos de juego donde han de apreciarse los avances de este proyecto si no en que éstos se revelan en la interacción del personaje que controlamos desde una perspectiva en primera persona y en la de los otros miembros con los que hemos de coordinarnos, sin que para ello debamos "poseerlos" en el juego.

## REPARTO DE PAPELES

El interfaz de «Tribes» poseía un diseño poco intuitivo e ineficaz, y Dinamix ha dedicado una especial preocupación por depurar este aspecto. En «Tribes 2», al igual que en el título original se ha de escoger el armamento y la armadura que determinarán nuestro papel dentro del equipo (algo parecido a los diferentes miembros de «Team Fortress»). Después de escoger uno de los tres tipos básicos de soldado –ligero, medio o pesado– podrá personalizarse el equipamiento. Antes era necesario hacer estas selecciones en tiempo real desde el inventario. En el nuevo sistema cambia; ahora se puede acceder a una pantalla de inventario en cualquier momento, pero los cambios sólo tendrán efecto cuando alcancemos una "estación inventario". El diseño de la extensa panoplia de armas no responde sólo a ofrecer más variedad sino que también pretende sugerir distintas tácticas de ataque, que no sólo sean específicas para según qué objetivo. Las armas estarán equilibradas de forma que la mayor potencia de fuego no garantice el éxito, sino que también influya el que la elección y la utilización sean las adecuadas. En la configuración del existe una opción que nos permite cambiar completamente nuestro papel en cuestión de segundos. Esta es una alternativa adicional en «Tribes 2», destinada a ayudar en la coordinación del equipo y a hacer el juego más intuitivo.

La compañía confía en que el proyecto de «Tribes 2» logre una aceptación masiva que popularice un programa, cuyas opciones de edición de mapas (y quizá otros elementos) generen un continuo aumento de su jugabilidad




## La quinta facción:

**Se puede jugar partiendo desde tres puntos distintos: bien desde el seno de una tribu existente, creando una propia o, por último, alistándose en una nueva raza incorporada para esta nueva entrega, la denominada BioDerm. La horda de los BioDerms, diseñada para "Tribes 2" es una raza cuya apariencia nos recuerda a la de los osos. Fue esclava de la raza humana, pero ha conseguido liberarse y ahora espera vengarse convenientemente. Su capacidad no les hace inferiores a los humanos en ningún aspecto. Al igual que las otras razas, posee los mismos diferentes especialistas dentro del comando, y su elección en el juego no será diferencia en esencia de la de cualquier otra raza.**

## TROPAS BAJO MANDO

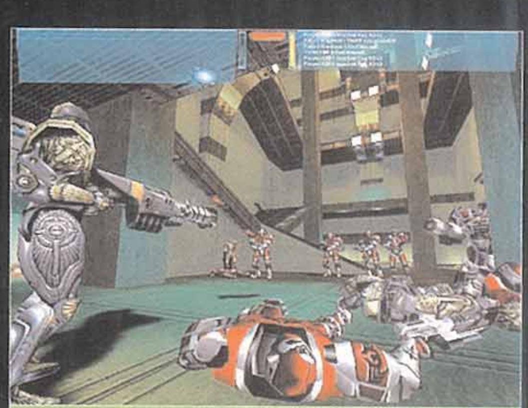
Tener una constante y precisa percepción del campo de batalla y poder ejecutar complejas maniobras en equipo requiere una coordinación que solamente es posible si podemos comunicarnos eficazmente con nuestras tropas. En este sentido «Tribes 2» estará dotado de un sistema de comunicaciones a través de un menú rápido de mensajes prefijados, además de la posibilidad de utilizar un chat de voz e incluso de enviar y recibir mensajes e-mail y en tiempo real. Queda por tanto resuelto, si esto se lleva a cabo con acierto, un abanico de distintas maniobras tácticas que podemos realizar en grupo, con nuestros IA o con otros jugadores a través de una red. Así se hace posible un verdadero planteamiento estratégico en grupo. El mapa de comandos se representa realmente en 3D, lo que posibilitará asignar órdenes y trazar rutas para cada componente o situar tiradores acechando en un punto estratégico, entre otras cosas. Dispondremos de tres nuevos vehículos de tierra especializados en las tareas de reconocimiento, ataque y transporte de personal y equipamiento, y también podremos controlar vehículos aéreos cuyo cometido viene a reforzar el de los terrestres pero adquiriendo una mayor potencia de fuego, alcance y valor táctico.

En esencia, la victoria en «Tribes 2» dependerá de cómo el jugador adapte sus tácticas de equipo, englobando factores que van desde el terreno hasta la diferencia numérica de las fuerzas. El título parece que va aportar interesantes novedades, eso sí, sin abandonar una fórmula cuya aceptación está casi asegurada.

*S.T.M./D.D.F.*


Objetos especiales, como los llamados jetpacks, y muchos otros tendrán un valor determinante, como en la guerra real lo tiene la equipación de cada soldado y la logística.


Los entornos interiores tendrán poco que envidiar a shoot'em ups al estilo «Quake», tanto en acción como en belleza gráfica o en la complejidad de su estructura.


Frecuentemente se producirán encontronazos como éste, con el inevitable tiroteo, en el que será casi imposible no sufrir alguna baja. Estos tiroteos inesperados pueden poner en serios aprietos al jugador.

# America
## No peace beyond the line
### Una historia del lejano oeste

• Compañía: **DATA BECKER** • En preparación: **PC** • Género: **ESTRATEGIA**

**Data Becker, una compañía aún no muy conocida en España, pero de bastante renombre en otros países europeos, –por su trabajo en el terreno de los productos multimedia como desarrollador y distribuidor–, se adentra en el campo del software de entretenimiento con este título que hoy os presentamos. Siguiendo un esquema clásico, «America» responde a los planteamientos de la estrategia en tiempo real apoyada por un perfecto hilo argumental.**

Habiendo sido bautizado como «America – No Peace Beyond the Line», cuando aún se encuentra en proceso de programación, este título se adentra directamente dentro del género de la estrategia en tiempo real, en su vertiente más clásica y conocida, es decir: escenarios de gran magnitud, varios bandos enfrentados, ciudades por construir y unidades que contratar para que luchen con los adversarios por el dominio total de la zona, siendo todo ello controlado con el ratón y a través de atajos de teclado. ¿Cuántos juegos se nos vienen a la cabeza de características similares? ¿Decenas? ¿Cientos? Sin embargo, en una primera aproximación, «America – No Peace Beyond the Line», se presenta como un título muy interesante en su desarrollo y muy cuidado en lo relativo al apartado tecnológico.

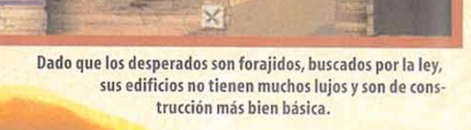
Evidentemente no es un juego que vaya a sobresalir por innovar un género que está ya demasiado trillado, pero sí va a tener la calidad suficiente como para fortalecer todavía más los, ya de por sí, seguros cimientos de un género completamente establecido dentro del sector, cuyos fieles e incondicionales se cuentan por millones en todo el mundo.

### APUESTA POR EL LEJANO OESTE

Resulta extraño que hasta ahora, a nadie se le hubiera ocurrido hacer un juego de estrategia con el lejano oeste como tema central, cuando tiene tantas posibilidades argumentales. Los indios, los vaqueros, las diligencias... Realmente son ingredientes de sobra para hacer un divertido juego de estrategia y, sin embargo, hemos tenido que esperar mucho tiempo, hasta que Data Becker ha tenido la feliz idea y se ha lanzado a la creación del juego. Tal es la seriedad con la que se están tomando el tema y tan grande es la ambición que están demostrando en este su primer juego, que no escatiman en detalles de calidad, como el hecho de estar traduciéndolo y doblándolo al castellano, característica muy importante si se quiere que un juego tenga repercusión dentro del mercado español. Data Becker quiere mostrar su gran experiencia precisamente en este aspecto, dándole a cada bando su forma característica de hablar: los indios con infinitivos y voz profunda, los vaqueros con acento inglés y los mexicanos con sus divertidos dejes y coletillas.



Al comienzo de cada una de las misiones se nos dará una corta descripción del argumento y objetivos, pero siempre podremos conseguir más datos en el menú.



Dado que los desperados son forajidos, buscados por la ley, sus edificios no tienen muchos lujos y son de construcción más bien básica.

### CUATRO BANDOS ENFRENTADOS

Cuatro serán las facciones enfrentadas por el dominio de las tierras y del oro que se oculta en ellas. Los colonos americanos, por un lado, que intentan crear un puesto de avanzadilla en estas tierras inexploradas. Por el otro, los indios nativos que viendo como el hombre blanco está saqueando sus dominios y destruyendo la naturaleza, se lanza al combate para defender aquello que, hasta ahora, era solamente suyo. Por otra parte están los forajidos, o como se conocían por aquel entonces, desperados. Un grupo de colonos que preferían hacerse con las riquezas de los demás que trabajar para conseguirlas; y por último, los mexicanos, venidos del sur para hacerse con todo el oro posible y llevarlo de vuelta a su país.

El conflicto está servido y va a ser la excusa perfecta para que veamos en nuestro monitor todo aquello que hemos podido disfrutar con las películas western de antaño, protagonizadas por John Wayne o Clint Eastwood, por ejemplo; persecuciones a diligencias, asaltos a bancos, búsqueda de oro en los ríos, jornadas de descanso y whisky en los salones, ejecuciones y demás acciones tan típicas dentro de este género cinematográfico, con la salvedad de que, en esta ocasión, seremos nosotros, con nuestras decisiones, y dependiendo del bando elegido (mexicanos, indios, colonos o desperados), los que las provoquemos o suframos en nuestras propias carnes.

## Las opciones de juego

En «America – No Peace Beyond the Line», habrá dos modalidades de juego. La campaña para un solo jugador nos dará la opción de elegir la facción que queremos controlar y, a partir de ahí, jugar las diez misiones correspondientes. El otro modo de juego es el multijugador, que puede ser a través de red local con protocolo IPX o TCP/IP y a través de Internet, soportando cada juego hasta un máximo de ocho jugadores simultáneos. Una vez iniciada la partida online, nadie más podrá acceder a ella, por lo que el servidor deberá esperar a que todos los usuarios se hayan conectado y hayan definido los parámetros de juego, como puede ser el bando, antes de darle comienzo del mismo.



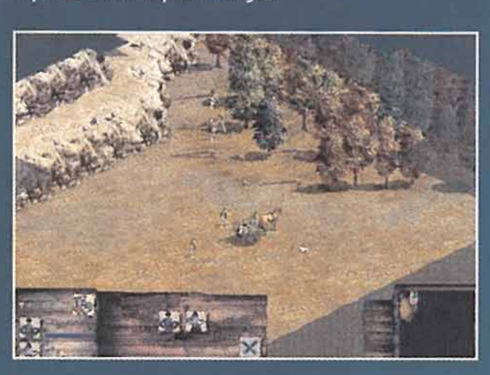


En el juego vamos a tener también una parte sobrenatural, pues habrá una serie de edificios que ofrezcan poderes como curación, regeneración o ataques psíquicos, dependiendo de la unidad y el bando. Los mexicanos, por ejemplo, contarán con la Iglesia y la Misión para ello.

**«America» está ambientado en el oeste y responde a los esquemas clásicos de la estrategia en tiempo real**

## El recurso principal

La madera va a ser el recurso principal para cualquier construcción de edificios y, aquel al que más tiempo tendremos que dedicar para reunir en cantidades masivas. Bosques hay muchos esperándonos, pero tenemos que crear una cuadrilla de leñadores lo suficientemente numerosa y un sistema de recolección continuado que, a ser posible, esté apoyado por carromatos. En este punto, precisamente, es donde empieza a complicarse la cosa, ya que los trabajadores siempre estarán expuestos a los ataques enemigos.



En «America – No Peace Beyond the Line» habrá un total de cuarenta misiones diferentes, por lo que cada uno de los bandos contará con diez fases de dificultad creciente en las que veremos aparecer, dentro de la historia, a personajes históricos de la talla de Toro Sentado, Jesse James o el General Crook.

### LO CLÁSICO SIEMPRE ES MEJOR

La estrategia en tiempo real sin duda no ha pasado de moda. Es más, cada vez hay más compañías que se lanzan a la creación de títulos que cultivan este género, respetando los cánones establecidos desde los primeros días y, tratando de adaptarlos a las nuevas tecnologías que vienen pisando fuerte. Algunos consiguen unos resultados más que buenos y otros se quedan en el intento. Por su parte, la compañía que ahora nos ocupa, Data Becker, lleva a cabo una acción algo más osada, ya que como si se tratara de un homenaje a los clásicos, están preparando un título que sin alcanzar los máximos tecnológicos establecidos hoy día, gustará a todos los amantes del género por el tema tan atractivo, el lejano oeste, que hasta ahora y salvo dos honrosos casos aún en proceso –«Frontier Lands» de Jowood y «Desperado» de Infogrames–, no había sido planteado de manera seria.



Con unos gráficos de lo más típico, es decir, decenas de personajes diminutos, edificaciones con gran lujo de detalle y unos escenarios cuasi-estáticos de enormes dimensiones; unos efectos de sonido socorridos (aunque nada virtuosos) y unas posibilidades de juego y una adicción sorprendentes (capaces de dejarte horas y horas delante del monitor), «America – No Peace Beyond the Line» viene a ser un ejemplo más que perfecto de que los clásicos nunca mueren y de que hay fórmulas que, siempre y cuando se respeten ciertas condiciones, garantizan buenas horas de diversión.

*C.F.M.*

## La construcción de edificios

El sistema de construcción de edificios será el que todos conocemos en esta clase de juegos, es decir, hasta que no se cumplan una serie de condiciones no se podrá iniciar la construcción de la estructura. Estas condiciones serán: suficiente espacio de suelo, pues en «America – No Peace Beyond the Line» no se podrán juntar los edificios y será necesario que haya una separación considerable entre ellos; reunir suficientes recursos y materias primas, que en este juego van a ser bastantes, a saber, madera (que podemos conseguirla talando árboles), oro (extraíble de minas o de ríos en forma de pepitas), alimento (en sus múltiples vertientes, cereal, carne, pescado...) y hombres (necesarios para habitar esa vivienda). Mientras que no se cumplan todos los requisitos, la construcción aparecerá en rojo.





La construcción de un edificio entre varios trabajadores, acelerará el tiempo de espera. Algo muy a tener en cuenta para crear una ciudad en condiciones lo más pronto posible.

Las mujeres del pueblo serán las encargadas de abastecer al poblado de alimento, por lo que tendrán que cultivar cereales y verduras que más tarde serán consumidos por los trabajadores.

# SACRIFICE



**Tras el lanzamiento de «Messiah», apenas si ha pasado tiempo como para que el usuario pueda pensar siquiera en verse sorprendido, nuevamente, por la genialidad de los chicos de Shiny. Sin embargo, a la hora de escribir estas líneas, se están dando los últimos toques a la nueva producción del estudio de Laguna Beach, que verá seguramente la luz antes de final del final de este año.**

**Un enfoque radicalmente distinto en género y diseño de acción está siendo llevado a cabo por el equipo en su nuevo título, que afronta una combinación tan inusual como la estrategia, la acción y el rol, en un juego destinado a romper todos los moldes establecidos.**

# La fe mueve

Cuando «Messiah» apareció, finalmente, en el mercado, resultó innegable la calidad de un título que, tanto en tecnología como en diseño de acción subía el listón hasta un límite más que elevado. La idea base de la que partía la creación del juego abría unas posibilidades a la acción y la jugabilidad realmente increíbles, y distintas a todo lo visto hasta entonces.

Sorprendentemente, «Messiah» no llegó a calar en muchos mercados, pese a su calidad global y a sus numerosas virtudes. La posible explicación radica en su breve duración, algunos problemas técnicos –unos requisitos demasiado elevados en su versión D3D– y quizá la falta de un aprovechamiento mayor –en más opciones de acción y juego– de las posibilidades de esa idea base.

Por otro lado, «Messiah» había pasado a convertirse en "el juego eterno", del que siempre había comentarios pero que nunca terminaba de aparecer en el mercado. Shiny parece haber aprendido la lección, ya que su nuevo título, «Sacrifice», tiene los días contados para el momento de su lanzamiento.

### CUIDADO EN LOS DETALLES

Si hay algo que se puede considerar la marca de Shiny es el gusto por el detalle. Y en «Sacrifice», esto se está poniendo en práctica de manera milimétrica, incluso en los planes de producción del juego.

Hasta hace pocos meses, nada se sabía sobre el juego. Según David Perry, el onmipresente gurú del videojuego y presidente de Shiny, «Messiah» fue un título del que comenzaron a hablar y difundir información y materiales, demasiado tiempo antes de que pudiera considerarse siquiera a medio camino de desarrollo. Por esta razón «Sacrifice» ha permanecido protegido en el horno de Shiny, hasta alcanzar el punto de "cocción" deseado.

Por otro lado, y también con la inconfundible marca Shiny, nos topamos con un título que siguiendo una de las máximas del estudio, no se parece en nada a cualquier juego anterior de la compañía. Empezando por el género –o la mezcla de géneros, para ser más exactos– hasta la acción que desarrolla, y finalizando en el mastodóntico engine cuyo abrumador potencial despliega de manera apabullante.

Para la creación del juego se encargó a Michael Persson (Saxs), el creador del engine de «Messiah», que realizara una extrapolación del mismo, sin ningún tipo de restricción, derivando en una nueva versión que sería utilizada en «Sacrifice». La mención de "ninguna restricción" y de "explotar al máximo las posibilidades tecnológicas del engine", se ha de interpretar en el sentido de que «Sacrifice» utiliza el RT DAT (Real Time Deformation and Tesselation) en todo aquello que se puede ver



## DIOSES, MONSTRUOS Y HECHICEROS

**Los personajes principales de «Sacrifice» se dividen en tres grandes grupos.**
**Los dioses, son los responsables del universo de juego y todos pugnan por su dominación. Charnel, James, Persephone, Pyro y Stratos forman el conjunto de divinidades a las que serviremos y contra las que lucharemos. Sus métodos y concesiones varían enormemente de uno a otro, así como sus motivaciones para perseguir la aniquilación del resto. Todos, eso sí, demandan sacrificios a sus servidores .**
**Los monstruos serán nuestras unidades de combate. Aunque existen algunos dedicados únicamente a tareas de servicios –el Sac Doctor, los portadores de maná, etc.–, la gran mayoría son considerados nuestros soldados. Será común contar con unidades terrestres y aéreas. Asimismo, es posible manejarlos tanto en grupo como de manera individual. Es conveniente disponer de variedad suficiente, dado que todos cuentan con puntos fuertes y débiles.**
**Los hechiceros son la encarnación del jugador, así como el representante de los dioses. Por ello, siempre habrá que obedecerles. Los hechiceros no pueden morir, ya que su alma es capaz de reencarnarse una y otra vez. Sólo con las destrucción completa del altar, es posible eliminar a un hechicero, de manera permamente.**

# montañas

en pantalla, desde los personajes más grandes hasta lo más pequeños; desde el escenario, hasta los minúsculos objetos decorativos que, como modelos 3D, se colocan en el mismo. Lo que, presumiblemente, derivaría en un maremagnum de modelos 3D en pantalla, de forma simultánea, reduciendo la velocidad de juego hasta límites inconcebibles, se está solventando de manera asombrosa, gracias a la nueva generación del engine Saxs y un sinfín de trucos de programación que permiten situar objetos 3D y gestionar polígonos de manera casi ilimitada. Varias decenas de modelos 3D, más el escenario, más una cantidad sorprendente de efectos especiales se gestionan de forma tan eficaz, incluso en modos de muy alta resolución y en paleta de 32 bit de color, que el "frame rate" rara vez baja de 30 fps.

La preocupación por la tecnología ha sido, de este modo, sumamente importante en el proyecto «Sacrifice», aunque sólo ha sido, como comenta Perry, la herramienta necesaria para poner en práctica las ideas que hacen de un juego lo que es, y eso que «Sacrifice» cuenta con los efectos visuales más impresionantes que Micromanía haya visto en un juego de cualquier género, en mucho tiempo.

### UN ESTILO DIFERENTE

De esas ideas, o al menos de gran parte de las que hacen de «Sacrifice» el gran juego que se podrá disfrutar en pocas semanas, ha sido responsable un hombre, James Phinney, que a sus espaldas tiene la producción de «Warcraft II», y el diseño y producción del inolvidable «Starcraft».

Contar con un talento como el de Phinney era vital para Perry, al abordar «Sacrifice», asegurando de este modo que los verdaderos fanáticos del mundo de la estrategia no se llevaran un chasco. Sin embargo, «Sacrifice» es un proyecto al que se ha querido dotar de una entidad propia e inimitable, combinando para ello niveles importantes (muy importantes) de acción, y toques de rol.

El concepto se pone en práctica con una variedad de ideas que aportan, cada una, su granito de arena al conjunto. El uso de una perspectiva en tercera persona, por ejemplo, es una de las más significativas. Como en "MDK», se trata de que el jugador se vea inmerso, al máximo nivel posible, en un universo fantástico, en que el protagonista comanda una verdadera legión de criaturas, llegando a veces a perder incluso la cuenta de su número.

Al tratarse de un título de estrategia, en el que hay que controlar diversos parámetros y mejorarlos poco a poco, pero dotado de un elevado nivel de acción que marca el desarrollo del juego, la perspectiva más adecuada en pantalla era un apartado que se debía resolver de manera impecable. El jugador, en el rol del hechicero, se ve inmerso en batallas con ➤




## EL ARTE DEL SACRIFICIO

**El sacrificio es el nombre del juego, y también el objetivo último en el mismo. Es todo un arte, y como tal hay que dominarlo. Aunque muchas de las misiones en «Sacrifice», como buen juego de estrategia, variarán desde la defensa, la escolta, el ataque o la guardia, hasta la destrucción total del enemigo, el sacrificio será una práctica común en casi todas ellas.**

**Una típica misión de «Sacrifice» se dividirá en varios apartados clave. El primero será el control de los escasos recursos (maná). Una fuente de maná, la base del poder y la magia, quedará bajo nuestro control con la construcción de un "manalito". Un método de que el enemigo no pueda proveerse de maná en ciertas zonas. Estos "manalitos" deben ser fuertemente protegidos, para evitar el éxito en los ataques que nuestro enemigo tratará de llevar a cabo contra ellos. Asimismo, el altar, nuestro "cuartel general", tendrá que ser preservado a toda costa.**

**El segundo punto es la captura de almas enemigas. Aquí entrará en acción el "Sac Doctor", un personaje que purifica las almas infieles y las hace aptas para ser sacrificadas a nuestro dios, que nos las devolverá para ser utilizadas en la invocación de nuevas criaturas que ahora estarán a nuestro servicio.**

**Cuantas más almas robemos, más aumentará nuestro potencial ofensivo y defensivo.**

**El tercer punto básico, y final, es el sacrificio. Una vez controlados los territorios, minimizado el poder del enemigo y llegados junto a su altar, deberemos usar el hechizo de sacrificio y ofrecer como víctima inocente al dios una de nuestras criaturas, lo que desencadenará la destrucción del altar enemigo.**





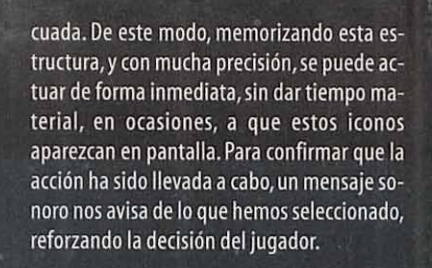
## LA CREACIÓN DEL MUNDO

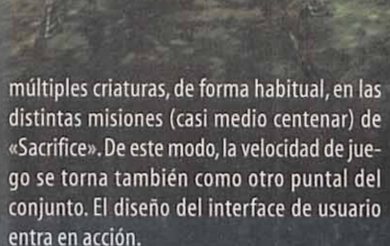
**Si «Sacrifice» se perfila como un cúmulo de virtudes, una de las mayores y más atractivas del conjunto será el editor para crear misiones que se ha desarrollado.**



**"Scapex" se basa en la misma herramienta usada por los diseñadores del juego, y su potencial y flexibilidad es total. No sólo es una potente herramienta de edición de escenarios, sino que su completa utilidad es la de creación de misiones, contempladas de forma global. Esto es, objetos, escenario, personajes y posibles acciones derivadas. Asimismo, "Scapex" trabaja en tiempo real. Podemos colocar cualquier objeto o personaje en un escenario y hacerlo operativo en el mismo instante. Parar la acción, modificar algo y volver a la misma es factible. Pero también puede hacer modificaciones sin detener la acción en tiempo real. Así, podemos evaluar las consecuencias de hechizos, sin perder tiempo alguno. Increíblemente sencillo de utilizar, "Scapex" será, sin duda, casi más adictivo que el mismo juego.**







múltiples criaturas, de forma habitual, en las distintas misiones (casi medio centenar) de «Sacrifice». De este modo, la velocidad de juego se torna también como otro puntal del conjunto. El diseño del interface de usuario entra en acción.

Los distintos niveles de zoom, y el inteligente control sobre las acciones directas del hechicero protagonista, y de las criaturas que dirige, se sitúan en este punto como otro de los aspectos mejor pensados del juego.

Sólo unos pocos iconos, referentes a las acciones más inmediatas de hechizos disponibles, se encuentran situados en la esquina inferior izquierda de la pantalla. A este lado, un inventario de las criaturas controladas. Los niveles de energía (vida) y maná (hechizos) los encontramos en la parte superior derecha. Y, para poner en práctica las acciones directas –formaciones, ataque, defensa, etc.– se usa un sistema de iconos desplegable, que sólo aparece al pulsar el botón del ratón y desplazar el mismo para seleccionar la acción adecuada. De este modo, memorizando esta estructura, y con mucha precisión, se puede actuar de forma inmediata, sin dar tiempo material, en ocasiones, a que estos iconos aparezcan en pantalla. Para confirmar que la acción ha sido llevada a cabo, un mensaje sonoro nos avisa de lo que hemos seleccionado, reforzando la decisión del jugador.

### ACCIÓN A TODA PANTALLA

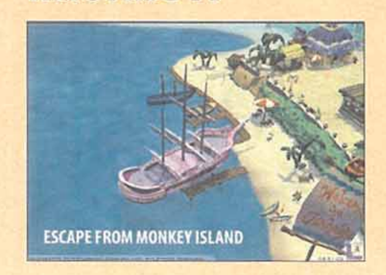
Finalmente, la perfecta preproducción de «Sacrifice» nos conduce al meollo del asunto. Es decir, a la acción que se despliega en cuanto nos enfrentamos al juego. Nuestro papel es el de un hechicero, que debe entrar en un universo dominado por el caos y la destrucción, al servicio de una, de entre las cinco divinidades a escoger. Cada uno de estos dioses domina un mundo definido por unas características orográficas específicas (fuego, hielo, desierto...). Así, cada uno de ellos otorga al hechicero a su servicio distintos poderes, y pone a su disposición diferentes criaturas a las que dirigir en batallas. Aunque la estructura básica de todas las regiones y de todas las contiendas es similar –un altar, con unos personajes que controlan ciertas actividades primarias y debiendo combatir a hechiceros con habilidades similares a las nuestras, pero al servicio de un dios rival–, «Sacrifice» renueva completamente el género de la estrategia. Apoderarse de almas rivales exige el control sobre hechizos y personajes básicos. Una vez robada, se ofrece a nuestro dios, que la pondrá a nuestro servicio, y así podremos invocar nuevas criaturas. El objetivo final siempre será aniquilar al enemigo mediante la destrucción de su altar, al tiempo que protegemos el nuestro. Pero lo primero sólo es posible si ofrecemos en holocausto el alma de una de nuestras criaturas. El sacrificio es, de este modo el objetivo final. Y por fin, entra en acción uno de los apartados de «Sacrifice» más importantes de todo el proyecto: el modo multijugador. «Sacrifice» solventa muchos de los problemas que, habitualmente, se suele encontrar en otros juegos de estrategia. Cuando más de dos jugadores entran en la misma partida, es fácil encontrarse con el avispado tercero en discordia, que espera a que una batalla entre los dos primeros esté en su apogeo, para aprovecharse de la situación. Pues bien, dado que para sacar alguna ventaja en «Sacrifice» es preciso conseguir ciertas pérdidas propias, y aprovecharse de las del rival, resulta complejo esperar a conseguir algo, ya que es necesario quitárselo al enemigo.

Además, las ventajas obtenidas de este modo, como el control territorial de una zona, exigen un guardián. Algo que no será posible sin el sustento de almas. Perfectamente equilibrado de este modo, sólo las distintas modalidades de juego multiusuario incluidas en «Sacrifice» –y son muy diversas– resultan ya suficiente excusa para considerar al juego como un imprescindible.

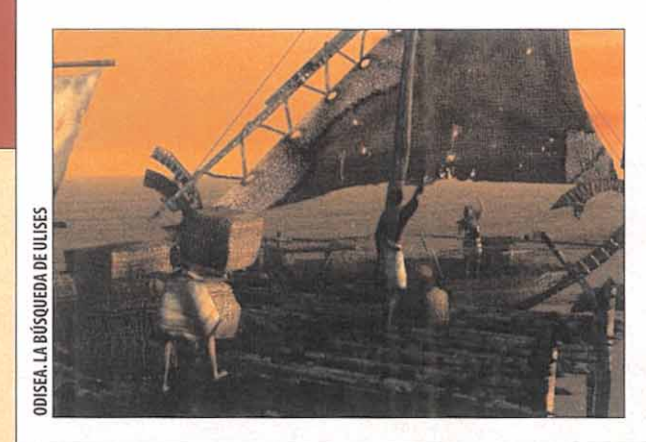
Con todo esto y con un diseño tan perfecto y preciosista como el de «Sacrifice», será cuestión de entrar en la gloria del videojuego por la puerta grande. Shiny, lo volverá a conseguir.

F.D.L.

## Escape from Monkey Island. Informe IV


ESCAPE FROM MONKEY ISLAND

A medida que pasan los meses, crece la expectación en torno a la aventura más deseada: «Escape from Monkey Island». Los rumores apuntan ahora a que el juego saldrá, en perfecto castellano, un par de semanas antes de Navidad. El equipo mínimo girará en torno a un Pentium 200 con 32 Megas de RAM y, ya es oficial: será obligatorio tener una placa 3D compatible openGL o Direct3D, aunque valdrá cualquiera, incluso las antiguas tarjetas Voodoo1. La aceleración 3D permitirá usar un mayor número de polígonos –Calavera, el protagonista de «Grim Fandango», tenía 350 polígonos, frente a los 1.500 del futuro Guybrush–, así como juntar más personajes en pantalla, y generar mejores efectos especiales.
La dificultad de los puzzles también se está ajustando al máximo, pues se va a suprimir el modo "lite", más sencillo, que aparecía en anteriores entregas de la saga.
Serán casi sesenta los personajes que nos propondrán todo tipo de desafíos. Muchos de ellos repiten de anteriores episodios, como Stan, Herman Toothrot, Meathook, Carla y Otis, o la calavera Murray, feliz en su nuevo trabajo de reclamo para el restaurante Planet Threepwood. A ellos se les unirán otros nuevos como Pegnose Pete, un astuto ladrón con una nariz de madera; Hugo, un pirata rehabilitado que regenta un puesto de venta de perfumes; Ignatius Cheese, el dueño del SCUMM bar; y Ozzie Mandrill, el terrateniente australiano que pretende expulsar a los piratas del Caribe, para atraer a los turistas. Se ha propuesto encontrar las piezas de "El Insulto Final", un talismán que esconde un insulto mágico capaz de vencer, de un plumazo, a todos los piratas. Ni que decir tiene que Guybrush deberá encontrar los trozos de la reliquia antes que él. Una vez más, estará solo, pues los programadores han asegurado que no podremos manejar a la gobernadora Elaine. Todavía quedan por desvelar muchos misterios, como la presencia de LeChuck, y sobre todo, un oscuro secreto que rodea a los monos de Monkey Island, desaparecidos de forma misteriosa.
La respuesta, dentro de un par de meses...

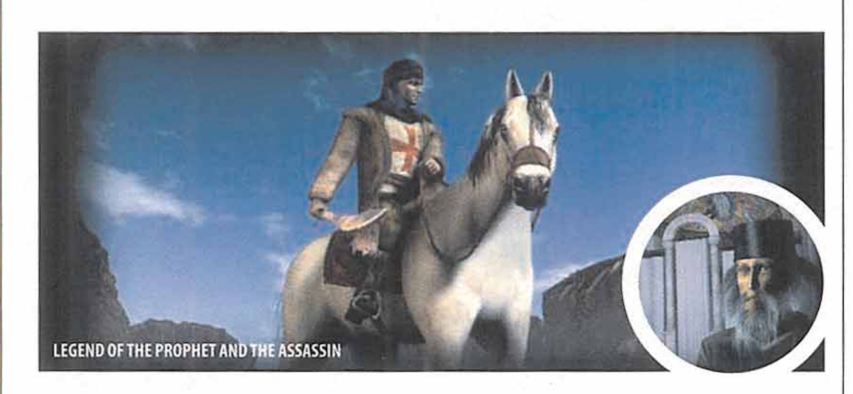

ODISEA. LA BÚSQUEDA DE ULISES



CASANOVA

# Cuestión De Perspectiva

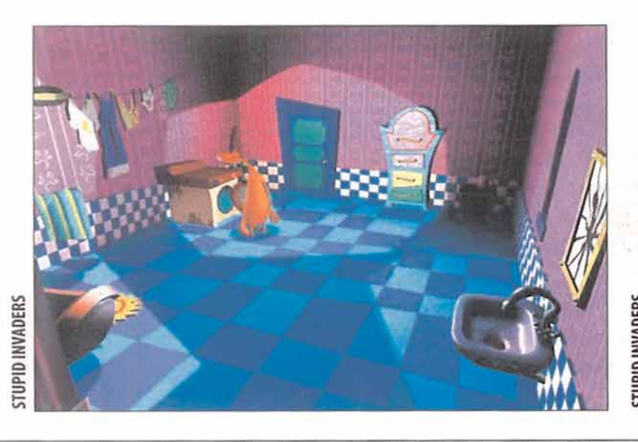
**Durante los últimos meses, la comunidad aventura ha centrado sus debates en torno a la tercera dimensión. ¿Son mejores las aventuras en 2D o en 3D? ¿Respetan «Grim Fandango» y «Gabriel Knight III» los pilares del género? Se le está dando tanta importancia, que otros cambios igualmente interesantes amenazan con pasar desapercibidos. Entre ellos, destaca el cada vez más aplastante dominio de las aventuras en tercera persona, frente a la clásica perspectiva subjetiva.**
**Hace seis años, sin que nadie sepa muy bien por qué, una aventura gráfica en primera persona –el juego se ve a través de los ojos del protagonista– cautivó al mundo, y llegó a convertirse en el programa más vendido de la historia. ¿Su nombre? «Myst».**


LEGEND OF THE PROPHET AND THE ASSASSIN

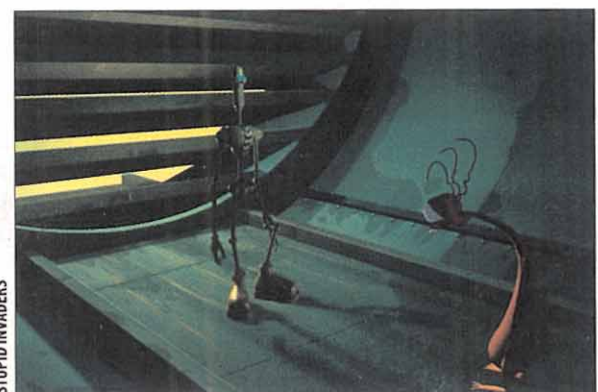
A partir de ese momento, y gracias a la gran capacidad del CD-ROM, el mercado se vio inundado con innumerables aventuras renderizadas plagadas de escenarios semiestáticos, video digital, y personajes de carne y hueso.
Poco a poco, tras la fiebre inicial, este tipo de programas ha ido disminuyendo en número. Salvo algunos éxitos aislados como «Expediente X», «Traitors Gate» o «Morpheus», son pocas las compañías que lanzan, con asiduidad, aventuras en primera persona. De hecho, la única casa de software que tiene un amplio catálogo de este tipo es Cryo. Pero incluso nuestros vecinos franceses han decidido pasarse al bando contrario, al anunciar que todos sus próximos lanzamientos serán en tercera persona, es decir, el protagonista se muestra en la pantalla. Los nuevos productos de Cryo se dividirán en dos grupos: aventuras de acción, como la ya publicada «Time Machine», y aventuras gráficas clásicas, como «Odisea: La Búsqueda de Ulises» o el futuro «Cuentos de Caballería». Estos dos últimos, que carecen de escenas de acción, gustarán a los fans más académicos, pues su nuevo aspecto se asemeja al mencionado «Grim Fandango». Cryo no es la única compañía de desarrollo de software que se pasa a la tercera persona. Arxel Tribe, autora de «Fausto» y «Pompeya» –ambos publicados bajo el sello de Cryo–, también va a realizar el mismo cambio, pues sus futuras aventuras «The Legend of the Prophet and the Assassin» y «Casanova», serán sus primeros lanzamientos en tercera persona.
«The Legend...» recrea una atractiva historia ideada por el escritor Paulo Coelho, autor de best-sellers como "El Alquimista". Ambientada en el siglo XIII, cuenta la leyenda de un caballero templario, Tancredo de Nérac que, traicionado por su país y su religión, se convierte en el famoso bandido As-Sayf, al mando de una tribu de beduinos cuyo único propósito es dar caza al falso profeta Simon de Lancrois, culpable de su desdicha, para completar así su venganza. El enrevesado argumento ideado por el escritor ha resultado ser tan complejo, que Arxel Tribe ha tenido que dividir el juego en dos partes, que verán la luz en este mes de octubre, y el próximo marzo, respectivamente.
«Casanova», por su parte, revive las andanzas del eterno galán, pero embutidas en el inquietante misterio de una enigmática secta llamada Las Madres Rojas, que gobierna secretamente la iglesia de Venecia. Su cabecilla, la marquesa Da Silva Lupo, dispone de un ejército de niños–espía y de asesinos que hace y deshace a su antojo en la ciudad.
Todos estos futuros éxitos son aventuras serias, inteligentes y, al mismo tiempo, apasionantes. Para compensar tanta tensión, Ubi Soft acaba de colgar en Internet la demo de «Stupid Invaders» que, a buen seguro, se convertirá en uno de los títulos más alocados de la historia. Se trata de un verdadero clónico de «Day of the Tentacle», en el buen sentido de la palabra, pues presenta un aspecto gráfico muy similar, aunque con gráficos renderizados, así como la posibilidad de manejar a cinco aliens. La extraña pandilla resolverá puzzles, tanto juntos como por separado, con ayuda de una interfaz basada en iconos. Si Ubi Soft consigue aumentar la velocidad a la que se desplazan los protagonistas en la demo, así como calibrar mejor los "puntos calientes" que contienen los objetos, «Stupid Invaders» puede convertirse en una de las sorpresas del género. Su lanzamiento está previsto para este otoño, en versiones PC y Dreamcast.

### BANDAS SONORAS

Pese al atractivo de los anteriores títulos, a nadie se le escapa que dos de las aventuras más esperadas son «Broken Sword 3» y «Simon the Sorcerer 3D». Hay buenas noticias en ambos casos. Tras varios cambios de opinión, y gracias a la presión de los fans, Revolution ha decidido llevar a cabo la tercera parte de «Broken Sword». Su plan es comenzar a desarrollar la idea a final de año, y publicar el juego a finales del 2001. El diseño ya está hecho.
En el caso de «Simon 3D», Headfirst está teniendo más problemas de los debidos para acabarlo, pero se rumorea que estará terminado en noviembre. Si os apetece tener una copia firmada, de puño y letra, por los programadores, sin sorteos, entonces tenéis que registraros en la lista de correo de su página web, **www.headfirst.co.uk/simon3d/main_frame.htm.** Un par de semanas antes de su publicación recibiréis un e-mail para hacer la reserva del juego.



STUPID INVADERS



STUPID INVADERS

Si lo compráis directamente a Headfirst, la caja estará firmada –sí, con boli, no esculpida como en algunas ediciones limitadas de LucasArts– por los programadores. La oferta es válida para toda Europa, aunque debéis tener en cuenta que estará en inglés, mientras que en España saldrá en castellano.

Y es que el coleccionismo también se extiende a los videojuegos. Uno de los objetos más solicitados por los fans son las bandas sonoras. Lamentablemente, en España son muy difíciles de encontrar, por eso han llegado al Club cartas de aficionados que buscan tiendas donde adquirir bandas sonoras de aventuras.

Podéis encontrarlas en tiendas on-line que sirven a todo el mundo, como Amazon (www.amazon.com). Sin embargo, lo mejor es recurrir a comercios especializados, como la tienda alemana SynSonic dedicada, en exclusiva, a vender bandas sonoras de videojuegos. Aquí se pueden adquirir las BSO de «Atlantis II», «Riven», «Grim Fandango», «Full Throttle» «Myst», «Outcast», etcétera. Su página web es: **www.synsoniq.com/**

## LUCAS SE ENFADA

Una de las tradiciones más arraigadas entre los aventureros, es desarrollar sus propias aventuras gráficas. Un buen puñado de ellas suelen ser continuaciones o versiones amateurs de éxitos comerciales. Por ejemplo, Rubén Sempere, de Castellón, ha escrito al Club en busca de grafistas 2D, programadores y guionistas para desarrollar «Monkey Island Chronicles», un tributo a la inmortal saga, cuyo argumento se sitúa entre la segunda y tercera parte. Según nos cuenta, algunas personas que ya han jugado al prólogo aseguran que dispone de un guión superior al de los dos primeros capítulos. Todos aquellos interesados en colaborar podéis mandarle un e-mail a rubensemp@mixmail.com.

La idea de hacer versiones amateurs es divertida y honesta, pues sus autores lo plantean como un tributo al original, y además se ofrecen gratuitamente en Internet. Sin embargo, debéis saber que, desde este verano, LucasArts ha iniciado una ofensiva para cerrar todos los proyectos amateurs relacionados con «Monkey Island». Las páginas web de «The Fate of Monkey Island» y «Legends of LeChuck» han recibido una carta de LucasArts en las que se les invita a dejar el proyecto, con la amenaza de ser llevados a juicio. Se trata, sin duda, de una acción polémica: la gente que dedica meses de su tiempo a realizar programas basados en aventuras clásicas, y después los ofrecen gratuitamente son, sin duda, los fans más acérrimos del género, e ir contra ellos es como tirar piedras sobre el propio tejado de LucasArts. Las acciones de protesta, la recolección de firmas e, incluso, las amenazas de boicot a LucasArts, no se han hecho esperar. El tema es tan controvertido, que puede servirnos para organizar un debate: ¿Deben las compañías permitir que los fans realicen versiones amateurs de sus juegos, si se entiende como un tributo y se ofrecen gratuitamente, o nadie tiene derecho a manipular el trabajo ajeno? Podéis opinar sobre ello en la dirección habitual del Club de la Aventura.

Otro enfoque distinto del asunto consiste en crear aventuras, pero con una temática original. Eso es lo que quiere hacer Dani Aguilar, un joven escritor que ha ganado varios premios, y ha terminado un guión para una aventura gráfica, pero no sabe programar ni dibujar. Mi consejo es que pongas un mensaje para buscar gente en el Foro de Aventuras de Micromanía, en www.hobbypress.es/micromania

Si piensas que tu guión tiene calidad comercial, también puedes enviar e-mails a las compañías, comentando de qué va, y preguntando si están interesados. Hay muchas que apoyan a los programadores y guionistas españoles. Prueba, en orden de "afinidad" aventurera:

**www.pendulostudios.com**
**www.fxplanet.com**
**www.dinamic.com**
**www.ubisoft.es**
**www.proein.com**

El espacio mensual asignado se ha terminado, así que sólo nos queda despedirnos hasta el próximo mes, en donde daremos prioridad a vuestras cartas, junto a alguna que otra sorpresa. ¡No faltéis a la cita!

***El Gran Tarkilmar***

## Aventuras portátiles

**Un sorprendente fenómeno de imprevisibles consecuencias está teniendo lugar en el recién nacido mundo de los teléfonos móviles y los ordenadores de bolsillo. Cuando todo el mundo daba por muertas y enterradas a las primitivas aventuras de texto, varias compañías están a punto de "resucitarlas", en formato inalámbrico.**

**La compañía Morpheme ha llegado a un acuerdo con Activision para convertir al estándar WAP, utilizado por los teléfonos móviles más modernos, todas las viejas aventuras conversacionales de Infocom, entre las que destacan los clásicos «Zork», «Hitchhiker's Guide to the Galaxy» y «Planetfall».**

**Otra empresa, Red Grendel, también está haciendo lo mismo, pero en el campo de los PDA de la gama Palm, y los ordenadores de bolsillo PocketPC. De hecho, en su página web se pueden probar on-line, incluso desde los ordenadores de sobremesa, varios títulos, como son «The Town Dragon», «The City» o «Little Blue Men», aunque están a punto de comercializar otros muchos.**



POCKETPC

TELÉFONO WAP

**¿Conseguirán las aventuras de texto germinar en un medio relativamente propicio, como es el de los teléfonos móviles y los PDA, donde los limitados procesadores y la escasa potencia gráfica facilitan la implantación de este tipo de programas? A su favor tienen el hecho de que estos dispositivos son adquiridos mayoritariamente por adultos, muchos de los cuales jugaron a aventuras conversacionales en su época de máximo esplendor, a finales de los ochenta. Aún así, habrá que ver si todavía conservan el nivel de atracción suficiente como para ser viables desde el punto de vista económico. Podéis encontrar más información en:**

**www.morpheme.co.uk/**
**www.redgrendel.com**

## La opinión de los expertos



THE DIG

**Después de la buena acogida del TOP 10 y TOP 20 Universal, el Gran Tarkilmar ha vuelto a consultar los archivos para ofreceros otra curiosidad: las aventuras que han sido número 1, a lo largo de las 65 reuniones en las que se han contabilizado los votos. Como podéis observar, «The Dig» ha sido el título que más meses ha estado en cabeza de Las Mejores del Momento, mientras que «Monkey Island II» ha conseguido la primera posición en el TOP 5 durante 23 meses, es decir..., ¡casi dos años!**

### Las mejores del momento

- The Dig: 20 meses
- Grim Fandango: 15 meses
- The Curse of Monkey I: 13 meses
- Full Throttle: 6 meses
- Day of the Tentacle: 5 meses
- The Legend of Kyrandia 3: 4 meses
- Broken Sword 2: 2 meses

### TOP 5

- Monkey Island II: 23 meses
- Monkey Island: 18 meses
- I. J. & The Fate of Atlantis: 17 meses
- Day of the Tentacle: 6 meses
- Broken Sword: 1 mes

### NOTA IMPORTANTE:

Para participar en esta sección tenéis que enviarnos una carta o e-mail con vuestras opiniones o preguntas a las siguientes direcciones:
*CARTAS:* Hobby Press, S. A. MICROMANÍA
C/ Pedro Teixeira, 8. 5ª Planta. 28020 Madrid.
Indicad en el sobre EL CLUB DE LA AVENTURA
*E-MAIL:* clubaventura.micromania@hobbypress.es



## DARK ANGEL

METRO 3D/DREAMCAST Si quisiéramos hacer una comparación entre el mundo de los videojuegos y el cine, «Dark Angel» sería la película que sólo la mítica Hammer podría producir. Un ambiente gótico, una clásica historia en la que vampiros y seres de ultratumba atacan a inocentes, convirtiéndolos en criaturas sedientas de sangre, y un protagonista atractivo y, cada vez, más habitual: una mujer. Anna es la protagonista de este juego de rol plagado de escenas de acción, que aprovecha las múltiples posibilidades del hard de Dreamcast, y que está estructurado como un mundo formado por módulos, que la protagonista puede visitar

## DOA 2 HARDCORE

TECMO/PLAYSTATION 2 Cuando la primera versión de «Dead or Alive 2» acaba de ser editada en Dreamcast, en nuestro país, y la de PlayStation 2 ya lleva rondando por Japón un tiempo –pero de la que aún no se sabe nada para el momento en que la nueva consola de Sony aparezca en España–, Tecmo ya está dando los toques finales a la versión exclusiva para esta consola, que con el subtítulo «Hardcore», añadirá personajes, escenarios, combos y modos de juego al conocido y espectacular título de lucha, sin duda uno de los mejores del género en la actualidad. Nada radicalmente distinto, si acaso más cantidad.

















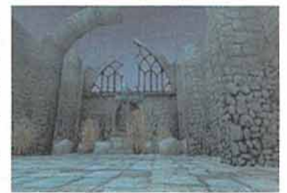
## IHRA DRAG RACING

BETHESDA SOFTWORKS/DREAMCAST Aunque no se trata de una modalidad deportiva excesivamente popular en España, las "drag racing" (esas competiciones que suelen aparecer en vídeos del tipo «Los 100 accidentes de coche más espectaculares» o similares) son enormemente famosas en Estados Unidos, su país de origen. Competiciones uno contra uno en tramos rectos, en los que la velocidad lo es todo, y donde los vehículos se c argan con motores de potencia descomunal es la base de «IHRA Drag Racing». Bethesda deja a un lado su habitual producción de aventuras y JDR para entrar en el mundo del arcade, con un título de lo más original.

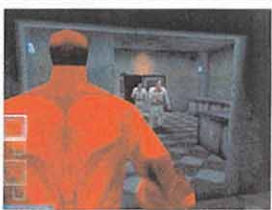
## HELLBOY

CRYO/PC, PLAYSTATION 2 Hellboy nació como un personaje de cómic creado por la mano del genial Mignola, como una serie del denominado "octavo arte" para un público adulto. El personaje, cuya historia sitúa su nacimiento como un joven demonio invocado por error tras un experimento realizado por los nazis, es uno de los más populares que Dark Horse ha editado en sus cómics en los últimos años. Adaptado ahora por Cryo al mundo del videojuego, «Hellboy» se aleja de las historias ya conocidas y editadas en papel, abordando un nuevo guión creado expresamente para el juego. La acción se sitúa en 1962, en Checoslovaquia, en el escenario de un manicomio plagado de zombies y fantasmas. Sin embargo, una fuerza más oscura y peligrosa está a punto de ser liberada, con consecuencias impredecibles. Diseñado como una combinación de aventura y acción, en un estilo muy parecido al de «Devil Inside», «Hellboy» está destinado a los seguidores de la serie de cómic, especialmente.














# SOFTWARE PARA TODOS LOS GUSTOS.

**www.softonic.com**

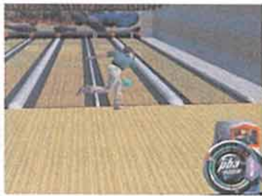
La mayor recopilación de **software** de descarga gratuita

MP3, salvapantallas, antivirus, juegos, utilidades, programación, multimedia, diseño y mucho más.

[grupo INTERCOM]









## PBA TOUR BOWLING 2001

BETHESDA SOFTWORKS/PC Desarrollado como el juego oficial de la Asociación de Jugadores Profesionales de Bolos (PBA) de los Estados Unidos, «PBA Tour Bowling 2001» pretende ser la simulación más realista y conseguida de este peculiar deporte. Tanto como la insinuación que la misma PBA realizó al COI, en los años cincuenta, para adscribir los bolos como deporte olímpico (no es broma). Como tal simulador, «PBA» no sólo intenta ofrecer un entretenimiento en forma de videojuego, sino llevar la técnica, las reglas, y las posibilidades de competición de una liga completa, al mundo del ordenador. Las animaciones de los jugadores se desarrollan en base a modelos creados a partir de esqueletos móviles, para luego seguir con un control total sobre el efecto de rotación de la bola, amén de los clásicos controles de potencia y dirección. Distinto, sí, pero simulador, al fin y al cabo.





















## SEGA GT

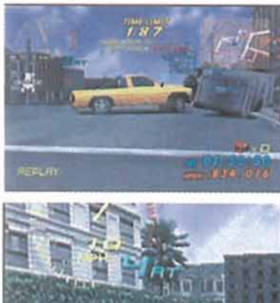
SEGA/DREAMCAST Parece que Sega se está haciendo de rogar lo suyo con el lanzamiento de «Sega GT», uno de los títulos de coches más esperados para Dreamcast, y de los que se ha mencionado como producciones más ambiciosas de la compañía. Sin embargo, la propia Dreamcast va a ofrecer numerosos competidores, para el momento en que «Sega GT» haga su aparición, y de no escasa calidad. Aunque los estilos de juego difieran, títulos como «Tokyo Highway Challenge 2», «F 355 Challenge» o el mismísimo «Metropolis Street Racer» van a convertir la batalla por el liderato en los juegos de velocidad, en la plataforma de Sega, en una cruenta contienda. «Sega GT» pretende alzarse, al menos, como el mejor en su campo, con prototipos y carreras que alcanzan circuitos dedicados y urbanos, contando con el máximo realismo posible y una simulación física veraz. Por otro lado, en el apartado puramente visual «Sega GT» también tiene intención de, si no superar, al menos estar a un nivel similar a lo que se pueda esperar del mejor en este apartado, luciendo numerosos efectos especiales, que no sólo se muestren en su faceta decorativa sino que resulten de una influencia real en la jugabilidad. Un número casi desbordante de vehículos y la posibilidad de configurarlos hasta el más pequeño detalle, completa la oferta del título, que se espera verá la luz dentro de pocas semanas.





## SUPER RUNABOUT

CLIMAX, INTERPLAY/DREAMCAST La de este juego es una historia curiosa. El primer «Runabout» fue un título para PlayStation cuyo nombre final fue «Felony 11-79». Su continuación, el título que nos ocupa, inicialmente iba a llamarse «Runabout 2. Motortown Madness» y, finalmente, adopta el nombre que abre estas líneas. En resumen, se podría considerar a «Super Runabout» un juego que sigue un estilo de acción similar a «Crazy Taxi», aunque sus misiones (16) difieren bastante del título de Sega. Existen dos modos de juego: participando como ciudadano o como policía. Y los objetivos no son llevar a personas de un punto a otro. Persecuciones, huidas, acrobacias y demás, con una serie de vehículos poco comunes, forman la base del juego.







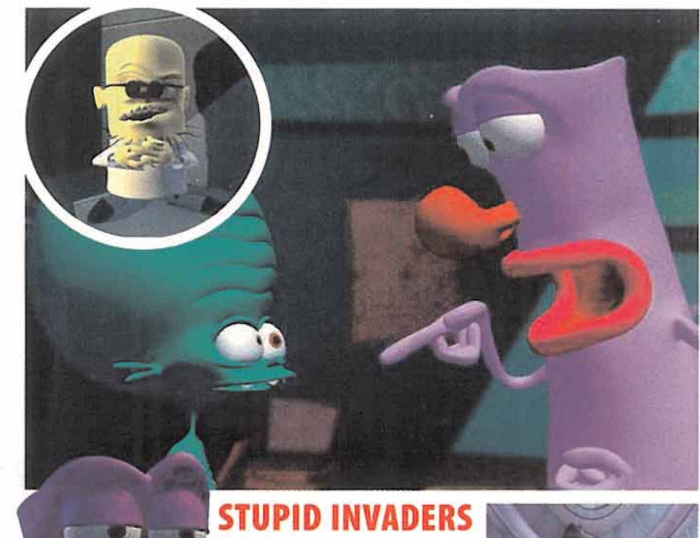


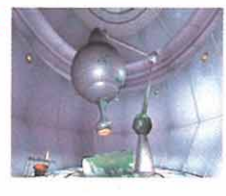












## STUPID INVADERS

XILAM, UBI SOFT / PC Después de poco más de año y medio tras su presentación en sociedad, en la edición de 1999 del E3, «Stupid Invaders» está a punto de salir. La aventura más disparatada de Ubi, protagonizada por unos alienígenas metidos en situaciones extravagantes, es una de las apuestas más fuertes de la compañía para los próximos meses, en un género que no va a encontrar demasiados representantes, pero sí fuertes (¿alguien dijo Lucas?).





## SWWS 2001

SILICON DREAMS, SEGA/DREAMCAST Pese a que el predecesor de «Sega World Wide Soccer 2001» obtuvo una serie de críticas, cuando menos, irregulares, en distintos mercados, Sega continúa apostando por el deporte rey, con la producción de idénticos responsables de la edición 2000, como una de las estrellas del catálogo deportivo de Dreamcast. Según Silicon Dreams, las sugerencias de los usuarios de «SWWS 2000» han sido muy beneficiosas para el desarrollo de esta nueva entrega, en la que se han limado defectos y mejorado múltiples apartados del título, desde los puramente técnicos hasta los que afectan a la jugabilidad. Aún así, «SWWS 2001» es, en muchos aspectos, una incógnita, que quedará despejada en las próximas semanas.







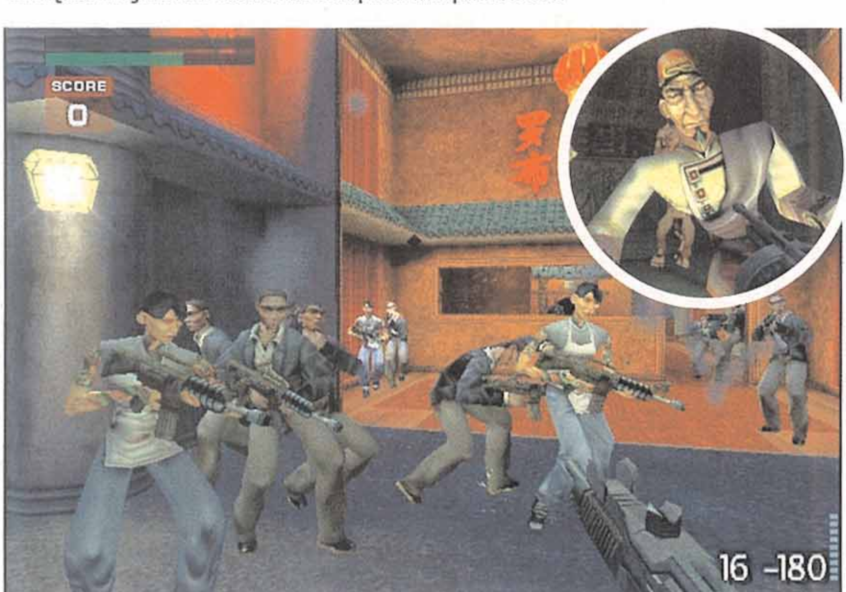


## THE WORLD IS NOT ENOUGH

E.A./PC, PLAYSTATION, PS2 La licencia de las películas de James Bond es una de las más jugosas que se puedan encontrar en el mundo de los juegos, y «The World is not Enough» es el título que pretende llevar las aventuras protagonizadas por el agente secreto más famoso del mundo, a lo más alto en calidad, técnica y de diseño, dentro de su género. En muchos aspectos, este título calca la película en que se basa, incluyendo modelos 3D del actual Bond cinematográfico, Pierce Brosnan, como referente inmediato para el jugador (¿también los habrá de las chicas Bond?). Para la compañía, además, es también uno de sus proyectos estrella del futuro inmediato. «The World is not Enough» no lo va a tener fácil ante sus competidores, pero el nombre de Bond tira mucho.

## TIME SPLITTERS

FREE RADICAL DESIGN, EIDOS/PLAYSTATION 2 El único título exclusivo de EIDOS para PlayStation 2, y que presumiblemente estará listo en el momento en que la consola vea la luz en Europa, es considerado por la compañía como una de sus producciones de mayor calidad para los próximos meses, así como un título revolucionario en el mundo de la acción 3D en primera persona, en el mundo de las consolas. Aunque es innegable que «Time Splitters» posee virtudes, sobre todo a nivel gráfico, las primeras versiones disponibles han dejado un regusto algo amargo en la redacción de Micromanía. Curiosamente, en otros países, como Inglaterra, parece que EIDOS ha conseguido entre la prensa local la confirmación de esa calidad. ¿Una incógnita real? Reservemos una opinión final para el futuro.




## Z 2

THE BITMAP BROTHERS, EON DIGITAL/PC Aunque la profundidad real en cuanto a la estrategia se refiere no fue, precisamente, el aspecto más destacado de «Z», el juego con el que los Bitmap irrumpieron hace ya casi cinco años en el mundo del PC –tras tímidas versiones de títulos dedicados a las consolas–, resultaba, sin duda, un juego de lo más divertido e irreverente, y llegó a destacar por distintas razones entre sus competidores, en el momento de su aparición. Ahoras, tras un lustro, llega «Z 2», entrando en el mundo de las tres dimensiones y con la pretensión de utilizar, en todo su potencial, las posibilidades de estos entornos. «Z 2», además, pretende ir a por todas en el género, no limitándose a actualizar un concepto a la tecnología dominante hoy día. Una especial atención al modo multijugador, y una buena dosis de sentido del humor, como el original, son sus principales armas para conseguir el éxito.







*Por: Penélope Labelle*

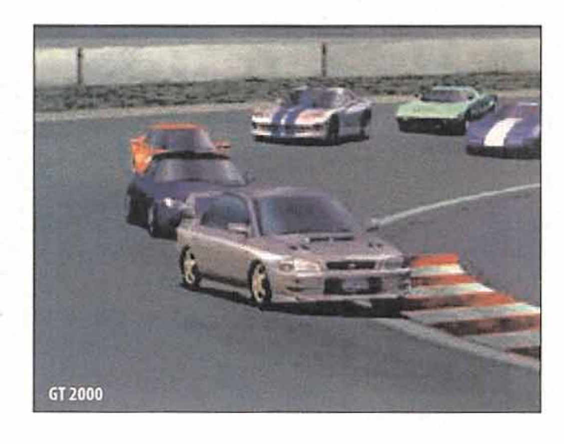
**Décimo novena reunión de ésta que es vuestra sección. Bienvenidos todos a vuestras páginas preferidas de Micromanía. Aunque parece que un año más, el ECTS no ha deparado demasiadas sorpresas, hemos estado muy atentos a las novedades presentadas sobre los juegos que más nos interesan y aquí teneis el resultado.**

# Sin sorpresas

Sí, pocas novedades se pudieron ver en el ECTS 2000, celebrado, como cada año, en el Olympia Center de Londres (parece ser que por última vez).
Aunque muchas compañías, algunas de ellas grandes del sector, no estuvieron presentes en el certamen, organizaron eventos paralelos para la presentación de sus nuevos productos e incluso hubo algunos que tiraron la casa por la ventana, como por ejemplo, Nintendo. Pero lo mejor es que os cuente poco a poco lo que nos atañe de todo esto.

### Las novedades

Para empezar, nada mejor que los títulos más esperados, juegos sobre los que se lleva tiempo hablando y sobre los que poco o nada se sabía. Y también nada mejor que hacerlo que una de las presentaciones estrella de Sony, «GT 2000», que desde ya, parece que va a ser un auténtico bombazo.
El mismísimo Yamauchi estuvo presente en el stand de Sony para hacer los honores de la presentación de uno de los juegos que más impactó a todos los concurrentes hace menos de un mes. La potencia que se aseguraba con PS2 parece que ha sido aprovechada al máximo en este título, lo que viene a demostrar que efectivamente la consola de Sony es un "maquinón" (o que el señor Yamauchi es un experto en esto de los videojuegos, como ya ha demostrado otras veces). Desde luego, los gráficos son realmente apasionantes, mostrando en todo momento los vehículos los reflejos en tiempo real, no como en anteriores versiones o en otros juegos similares, que eran mapas de texturas. En «GT 2000» se ve claramente que todos los reflejos, sombras y efectos de luces parecen sacados de la mismísima realidad, aunque eso parece que no va a ser lo único, pues se ha mejorado la inteligencia artificial de los oponentes hasta cotas alucinantes, así como el movimiento de los vehículos y todo el entorno. Y en este último apartado podemos decir que los escenarios no se generan a nuestro paso, sino que más bien parece que son cargados desde el principio, pues, a tenor de lo visto, no se aprecia nada que vaya generándose. Toda una pasada para los amantes de las trepidantes carreras de turismos, y que además tendrá posibilidades de jugarlo con Force Feedback. También Sony presentó su nueva PSone.


GT 2000

Otro de los esperados fue «Red Faction», del cual ya pudimos ver algo bastante avanzado que está siendo desarrollado por Volition, empresa ya conocida en este mundillo que es distribuida por THQ. Unas de las principales novedades que destacan en este título es la posibilidad de afectar con nuestros disparos y explosiones a todo absolutamente todo lo que aparezca en pantalla (en el escenario), además de poder conducir cualquier muchos tipos de vehículos... Apasionante, si

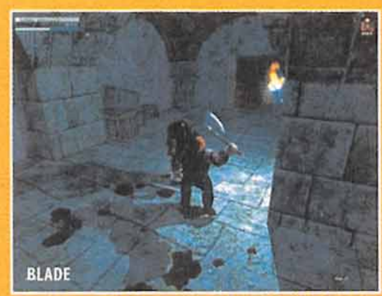
## ¿Desaparición?

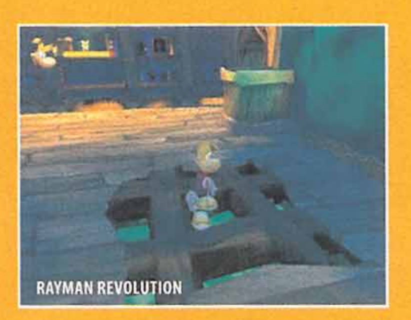
Con todo lo que pudimos ver en el ECTS 2000, la pregunta que se hace obligatoria es: ¿se han propuesto las grandes del sector acabar con esta feria, en pro del E3 estadounidense, o es que no hay suficiente mercado para albergar dos ferias? La pregunta tendrá una u otra respuesta, pero lo que sí es cierto es que esta feria cada año que pasa parece desilusionar más a los medios, que ven cómo se repiten casi los mismos contenidos y los mismos desarrollos que los de la feria americana, y que realmente casi no se presentan nuevos proyectos en forma de videojuego, salvo contadas excepciones. Una pena, teniendo en cuenta que es, al fin y al cabo, algo de lo que todos disfrutamos, además de ser una feria europea (ya hay que pensar así, ¿no?).
En todo caso, todo o casi todo lo que se pudo ver en el ECTS era más de lo mismo, salvo esperadas presentaciones, como la de Nintendo con su Game Boy Advance y los juegos para ella desarrollados hasta el momento, o la excesiva confidencialidad que Microsoft mostró de su esperadísimo proyecto, la Xbox, y de los juegos que mantendrán en el candelero a dicha consola de los que no se sabe casi nada.
Con todo, el mes que viene volveremos con el formato habitual, después de este especial ECTS.



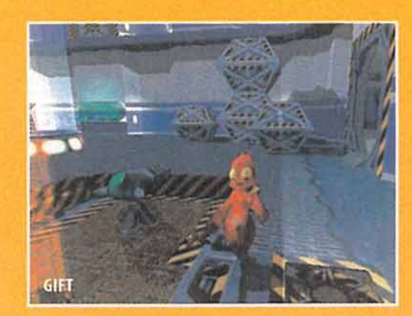
## Los esperados

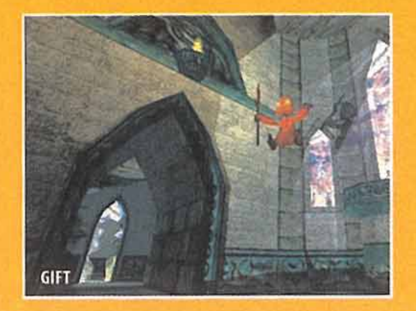
También es cierto que desde hace algunos años, la feria del ECTS tiene problemas, ya que realmente hay pocas novedades (el E3 estadounidense le quita mucho protagonismo). Es por ello que muchas compañías sólo presentaron versiones más actualizadas de sus productos en desarrollo, como el caso del esperadísimo «Blade», que fuera de España tendrá otra denominación.
También está ya casi a punto «Rayman Revolution», que tiene un aspecto bastante familiar, y que nos mete de lleno en el apasionante mundo de las plataformas 3D.
«Sanity» y «Giants», por su parte, también estuvieron presentes en el stand de Virgin, con la suerte de que pudimos hablar con Dave Perry para que nos contara sus nuevos proyectos, aunque no hubo manera de sacarle ni una palabra y todo parecía un gran secreto. Lo que sí nos contó fueron las numerosas excelencias de sus juegos, aunque el primero no tenga mucho que ver con el tema de esta sección.
Por supuesto, Sony también hizo presentación de sus nuevos juegos para PlayStation 2, pero poco destacables, sólo el comentado «GT 2000» y «Wipeout Fussion».
Cryo nos mostró las excelencias de «Gift», un arcade 3D que se sale de lo normal, pues nos muestra la historia de un marcianito venido a menos que se enamora de una voluptuosa terrícola que le llevará por la calle de la aventura (le suele pasar al sexo contrario, en cuanto ven a una mujer bella, zas...). El diablillo desde luego promete.
En conjunción con otros desarrolladores también pudimos ver una adaptación del cómic de Hellboy a videojuego, aunque no sé si en España este juego va a cuajar, pues dicho personaje no parece demasiado conocido. Y poco más que decir, si no contamos los títulos para otros géneros.


BLADE


RAYMAN REVOLUTION

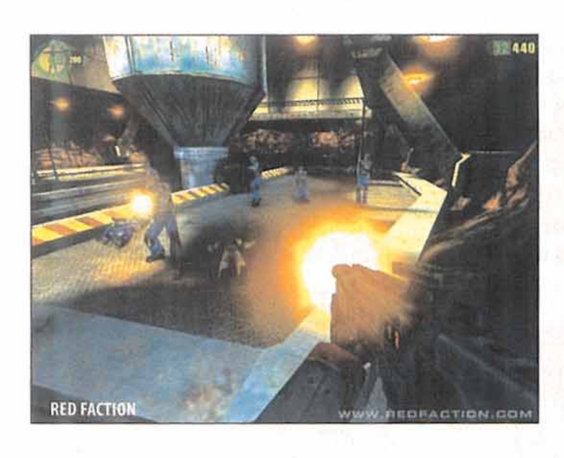
En el stand de Microids pudimos ver una adaptación del anuncio de esos famosos futbolistas que han de rescatar un balón luchando contra una especie de ninjas, recreado de una manera bastante fiel, y con un movimiento de los jugadores que nos dejó perplejos. A lo mejor a todos los apasionados al deporte rey les encandila, por aquello de verlo como una especie de juego-de-fútbol-shoot'em-up, o algo así, que, a primera vista, parece realmente divertido.


GIFT


GIFT

También pudimos ver las primeras imágenes de «Half-Life» para los afortunados poseedores de una consola Dreamcast, que parece que se está llevando el gato al agua en esto de las conversiones, ya que aseguran es bastante más sencillo programar para ella que para otras plataformas. Aún así, junto con «Quake III», parece que va a existir la posibilidad de jugar a través de Internet, pero lo que no sabemos es si será capaz de hacerlo contra otras plataformas, léase ordenadores compatibles, sin ir más lejos.
Lo que también se pudo ver fue a una gran cantidad de empresas que están desarrollando periféricos para simular los pasos de baile. Esto nos da una idea de lo que los japoneses pueden llegar a montar en un momento dado. ¿Será que han pensado que las mujeres no nos dedicamos a esto de los videojuegos y quieren captar así nuestra atención (la del público femenino) o es que se les han acabado las ideas...? Se admiten quejas...
Para terminar con este especial sobre la feria londinense, a grandes rasgos, deciros que, como suele pasar, el gigante Sony organizó una fiesta por todo lo alto en unos estudios de cine a la afueras la capital inglesa, donde congregó a multitud de medios relacionados con el sector de los videojuegos y donde también tuvimos la suerte (a quien le guste, claro está) de disfrutar en directo de la actuación del famoso Jamiroquai.

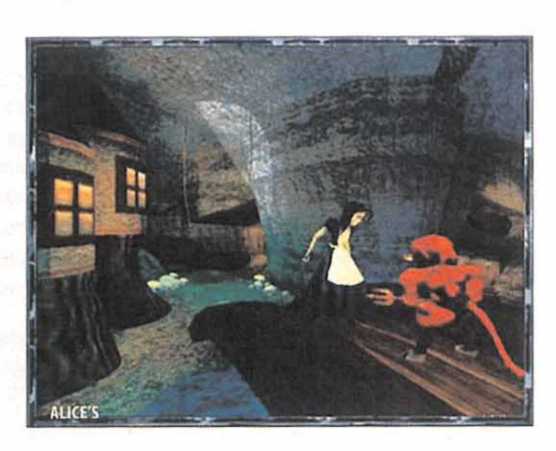
consiguen que sea jugable, claro está.
Otro programa de los que teníamos ganas de ver fue el «Black & White», aunque ya habíamos tenido oportunidad de conocer algo de este juego. Peter Molineux tuvo el placer de enseñarlo en la presentación que hizo Electronic Arts fuera de la feria, un día antes de que ésta diera el pistoletazo de salida. Sencillamente genial, como también lo fueron algunos de los títulos, sobre todo en el terreno de la simulación deportiva, que enseñaron; títulos como el «Madden 2001», el «FIFA 2001» y el «NHL 2001», que dentro de la plataforma de PS2 deslumbraron a los allí presentes.
Y otro que también sorprendió, y del que también ya teníamos muchos detalles, fue «Alice´s», realmente bueno, y bastante original, por cierto, algo muy de agradecer.
Novalogic también está preparando un shoot'em up, utilizando el engine de «Delta Force: Land Warrior», cuyo nombre será «Necrocide: The Dead Must Die», y en el cual encarnaremos el rol de una vampiresa que tiene que luchar contra los "no muertos" para sobrevivir, como en la película Blade.
Otro que también sorprendió gratamente es un juego que está desarrollando la división de UBI Soft española, y cuyo nombre será «Pro-Rally 2000», del que también dicen que va a desbancar a los clásicos «Colin McRae Rally 2.0» y «Rally Championship». Nosotros también casi podemos hacer esa afirmación, pues lo que pudimos ver nos dejó perplejos. Parece que todo el mundo tiene que empezar a tenernos muy en cuenta a los españoles a partir de ahora...
En otro orden de cosas, Microsoft también viene pegando fuerte con su consola, pues ya está negociando con diversas compañías para que desarrollen sofware para ellos. Con nada más y nada menos que 17 empresas ha firmado acuerdos en esos días del ECTS. Ahí es nada. ¿Será que los señores de la gigantesca compañía no se quieren quedar sólo con un trozo del pastel que se reparten las consolas y quieren toda la bandeja? Veremos en qué queda todo esto. Desde luego, si algo sale mal no será por falta de recursos...
En el terreno de las consolas, Un nuevo vídeo de «Metal Gear Solid 2» dejó pasmada a la multitud que se congregó en el certamen de Londres, pero todos nos quedamos con ganas de ver algo más, aunque si de verdad luego todo sale como lo muestran en vídeo, os garantizo que el juego será una auténtica pasada y nos sorprenderá a todos.
Y, desde luego, no podíamos dejar sin mención el espectáculo que el señor Miyamoto nos brindó en la presentación de la Gamecube (antes Dolphin); la consola de nueva generación de Nintendo, en la que nos demostró sus dotes como cantante y "bailaor" –aunque no le vendrían mal unas cuantas lecciones–. En ese mismo lugar, fuera del Olympia Center, también se presentó la Game Boy Advance, con un diseño totalmente nuevo y con una potencia superior a la de sus hermanas mayores. Que el designio de los dioses os lleven por el sendero de la luz.



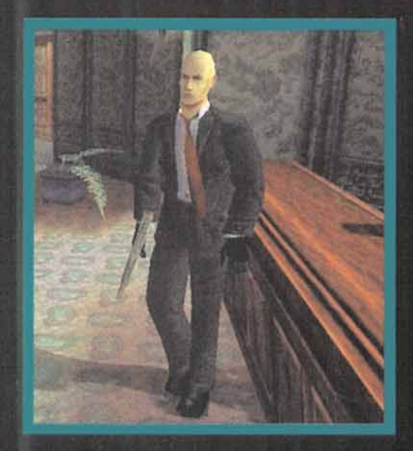
RED FACTION

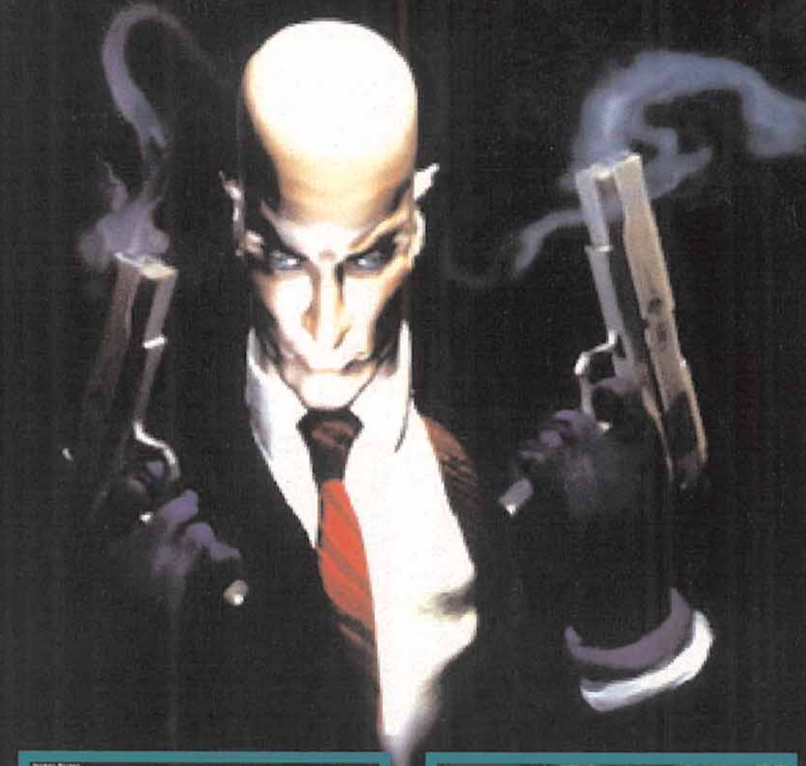


FIFA 2001


ALICE'S

# HITMAN codename 47





**Las primeras impresiones del proyecto cuyo desarrollo, ya cerca de su finalización, se realiza en tierras danesas, daba a entender en sus comienzos que «Hitman» sería un shoot' em up clásico y puro, pero desde que ha ido sabiéndose más sobre el proyecto, esta idea ha cambiado mucho. Ahora ya podemos conocer con considerables elementos de juicio qué es lo que se está cociendo en los estudios de IO Interactive.**

Los cuerpos sin vida de nuestras víctimas alertarán a todos nuestros enemigos a no ser que los escondamos.



Las balas tendrán una "física" muy realista llegando a rebotar incluso en determinadas superficies.

## Sin escrúpulos

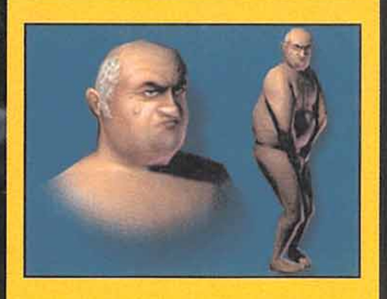
Es difícil clasificar a «Hitman: Codemane 47», porque la intención de la compañía es que la gente pueda interactuar de muchas maneras y esto hace que el programa deba analizarse por partes. Según la idea de los propios diseñadores, unos se limitarán a abrirse paso a tiros con su personaje, otros jugarán más furtivos y sigilosos, mientras que habrá otros que se pensarán muy mucho cualquier acción antes de lanzarse a ciegas. La mayoría combinará y mezclará estos estilos de juego, y aquí es donde «Hitman» parece diferenciarse definitivamente de títulos como «Quake». La idea es que sea el jugador quien deba encontrar el estilo de juego que le resulte más apropiado. La variedad será una de las características más importantes en «Hitman». La manera de conseguirla ha sido dotando al programa de una elevada libertad de interacción, permitiendo así que las acciones que pueda realizar el personaje proporcionen diversión y a la vez credibilidad; que resulte, en definitiva, muy envolvente y realista. Para comprender el concepto de juego de «Hitman», hay que pensar en lo que resultaría si se combinaran dos títulos como «Thief» y «Half-Life», añadiéndole a eso, entre otras cosas, una perspectiva en tercera persona.

La aplicación de un guión en un programa como éste es una cuestión delicada. El equipo ha optado por incluir distintos objetivos en cada nivel, aunque no será necesario completarlos todos para pasar seguir avanzando.

El jugador deberá, pues, esforzarse en la exploración para completar cada una de las situaciones y enigmas que contiene el juego, aunque no sean todos ellos necesarios para avanzar dentro del mismo.

El guión nos presenta una historia retrospectiva, de la que en un principio sabremos muy poco, que comienza durante la participación francesa en la guerra de Vietnam y se prolonga a lo largo de casi 40 años. La paradoja está en que, partiendo de un desconocimiento casi total, a cada paso iremos descubriendo más sobre el tormentoso pasado del personaje principal, Hitman. Matar para él no representa un placer sino parte de su estilo vida. El programa estará dividido en capítulos emplazados en puntos diversos del globo, como: Hong Kong, Rotterdam, Columbia o Budapest, entre otros. En cada uno de esos lugares, Hitman tendrá que cumplir con varias misiones de todo tipo, y entre misión y misión se desarrollará el argumento general del juego, con una buena dosis de intriga y misterio.

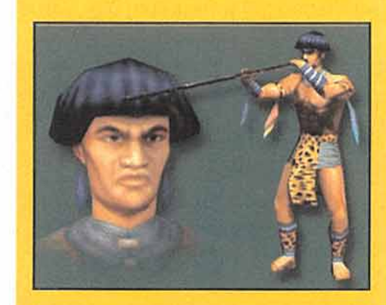
***El grupo de IO Interactive intenta que su programa pueda adaptarse a cualquier jugador sea cual sea su estilo de juego, otorgando al personaje una elevada capacidad y libertad de acción***

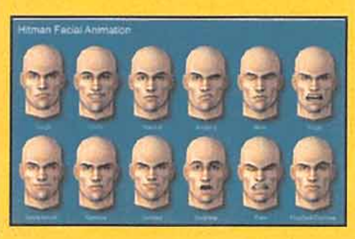


### En manos de Glacier

**Glacier es el nombre de la herramienta de la que se sirve IO para el desarrollo de «Hitman». Gracias a esta herramienta la compañía puede cambiar casi cualquier cosa y ver qué efecto tiene en el entorno ya creado en cuestión de segundos. Dinamismo es una palabra con la que podríamos definir la forma de trabajar con Glacier.**

**Esto es así porque en la filosofía de la compañía está el poder desviarse y cambiar completamente el plan inicial en cualquier momento. En Glaciar no hay ninguna estructura fija lo que aumenta las posibilidades de interacción. Esto se traduce a la hora de jugar en menos limitaciones y en más facilidad para ajustar al máximo el grado de optimización del programa. Además de todas las características que cualquiera de estas herramientas incorpora, como poder interpolar o mezclar cada keyframe evitando así los saltos o las animaciones de transición y eliminando la repetitiva sucesión de los mismos movimientos. Hay más características gráficas a destacar en «Hitman», como la física de los proyectiles, el agua, los tejidos o la expresividad conseguida en los personajes, sobre todo en el principal, manipulando las texturas faciales.**





**La inteligencia de los enemigos, la necesidad de evitar sospechas, la dificultad en los puzzles..., son los rasgos más originales del juego frente a las monótonas pautas que se han establecido en este género**



## IO interactive

Este grupo de daneses lleva relacionado con el mundo del desarrollo de videojuegos desde principios de los años noventa. Pero en 1998 decidieron intentarlo por su cuenta creando su propio estudio y completando el grupo con nuevas incorporaciones; así nació: IO Interactive. Hoy, la compañía es la más representativa del sector dentro de sus fronteras. Hasta el momento han desarrollado títulos para plataformas como la consola de Amiga o la Saturn de Sega, y también para PC. La especialización de los miembros del grupo cubre la mayor parte de los aspectos que puedan surgir durante el planteamiento de un juego de temática avanzada.



El arsenal será muy completo, ofreciendo armas poco comunes, como el sedal para estrangular.

El programa recogerá muchos de los tópicos del cine negro, como se puede ver en esta escena.

Se quiere conseguir que las cámaras tengan un movimiento dinámico que se ajuste a la acción.

### Interacción y percepción

Hay una gran preocupación por lograr una ambientación cinematográfica pero también se ha intentado evitar que el jugador deje de sentirse en algún momento dentro del propio universo del juego; se trata de que lo perciba, en lugar de que lo observe como si fuese algo ajeno a él. Los cortes de las escenas cinemáticas utilizarán el mismo entorno gráfico que el juego en plena acción, dando a los diálogos el mismo toque cinematográfico. La transición entre la parte plenamente interactiva y las escenas se producirá con una sutileza buscada. Pero lo más destacable de la narración es, por lo que podemos deducir, que tomará uno u otro ritmo según actúe nuestro personaje. La perspectiva de cámara podrá introducirse en los "ojos" de los enemigos o situarse en cualquier otro punto, pero el mundo representado y sus personajes no se paralizarán mientras todo esto ocurra, la interacción no se detendrá.

En el juego, predominará de todas formas una vista en tercera persona. El equipo probó inicialmente varios tipos de cámara para la "acción" pero hasta este punto parece que sólo dos de estos serán implementados. Uno es un muy avanzado sistema de seguimiento que puede bloquearse en posiciones de cámara fijas, señalando, durante el juego, a objetos de interés o a un punto donde se necesite prestar especial atención. También puede seguir al personaje desde un punto algo retrasado y el propio modelo de Hitman no entorpecerá la visión como suele ocurrir en muchos programas con perspectiva en tercera persona.

El otro tipo de cámara siempre enfocará en la dirección que queramos. La orientación de la cámara se define al igual que en un juego en primera persona, pero con Hitman delante, lo que permitirá ver qué hay a su alrededor, y disparar mientras se observa el escenario.

### Métodos sutiles

El equipo disponible en «Hitman» es uno de los aspectos en el que más extensamente se ha trabajado hasta el momento. El sueldo del asesino no ha de emplearse únicamente en adquirir armas, (por cierto, más caras cuantas menos posibilidades de identificar a su usuario ofrecen). Planear un golpe requiere ciertos preparativos que nos llevarán tiempo y dinero. Por ejemplo, podremos pagar a un especialista para que filme a nuestro blanco antes de que llevemos a cabo la operación. Hacer las disposiciones correctas será crucial si pretendemos seguir con Hitman en el negocio. Por supuesto, por la propia concepción del programa, hemos de contar con un abundante arsenal. Se han integrado ya 35 armas pero cabe esperar que en la versión final puedan añadirse algunas más. Habrá explosivos, rifles de asalto, ametralladoras, armas blancas o rifles de francotirador, entre otras muchas; o sea, que material y herramientas de trabajo no le van a faltar a Hitman. Claro que quizá no tenga que pagar por todo. Hitman también podrá robar o tomar prestadas armas. Si hace falta silencio un alambre para estrangular evitará además el delatador charco de sangre o el ruido de la pistola.

Hitman habrá de cronometrar mentalmente sus acciones. Utilizar el citado alambre cuando hay una patrulla de escolta cercana no será una buena idea. El sigilo, esconder los cuerpos y eliminar indicios, es un elemento del juego que cobrará mucha importancia en el momento de planear una ruta de escape después



Una de las más sigilosas y despiadadas formas de eliminar a un guardia es estrangulándolo con el sedal.

Prácticamente cualquier objeto es susceptible de ser destruido con el arma y la paciencia necesarios. Así lo permite el motor gráfico Glacier en el que se basa el programa, que eleva las posibilidades de interacción con el entorno.

de completar el objetivo. A pesar de que se trata de un título fundamentalmente de acción, la compañía está introduciendo ciertos elementos de estrategia. Aquí interviene sobre todo el diseño de los escenarios, que nos sugerirán una u otra forma de actuar, y la IA de los oponentes. Sobre todo, el hecho de que el cumplimiento de un objetivo no sea algo lineal significará que el jugador, usando su experiencia, podrá buscar mejores métodos para operar en cada situación.

Un asesino profesional ha de trabajar principalmente haciendo el menor ruido posible. Hacer pasar armas de fuego por los detectores de metal de un hotel puede ser difícil pero no imposible, aunque quizá sea mejor buscar un método alternativo que no suponga tanto riesgo.

## Muchas promesas

Lo más llamativo dentro del apartado técnico no es el realismo gráfico –aunque, como ya hemos visto, se está haciendo un considerable esfuerzo por recrearlo todo con un gran despliegue de recursos–, sino la flexibilidad del entorno representado, sobre todo en lo que se refiere a su geometría. Será una realidad el poder hacer cosas como arrastrar los cuerpos de las víctimas y esconderlos; y en principio todos los objetos y estructuras pueden destruirse.

IO insiste en que está satisfecha de la riqueza del entorno de los escenarios y los personajes del juego y de la tecnología que han logrado integrar, además del argumento que resulta sólido, interesante y con algunas ideas que resultan innovadoras.

«Hitman: Codename 47» es un proyecto con ambiciosas pretensiones, algo digno de elogio si tenemos en cuenta el género (superpoblado) al que pertenece. Intenta aportar novedades en la jugabilidad y una considerable y poco común libertad en la interacción con el entorno y los personajes durante la aventura. A esto hemos de añadir una realización técnica muy exigente en sus objetivos finales.

Pero hasta que no veamos cómo se ha resuelto todo en la versión final, y teniendo en cuenta la compleja tarea de integración que está afrontando el equipo de IO, creemos que es necesario ser cautos, e incluso algo escépticos. No hemos encontrado nada que nos desagrade en su planteamiento pero. . ., ¿qué quedará de todo esto?; y lo más importante, ¿será al final realmente jugable?. . .

Acertar buscando un equilibrio entre aspectos como el realismo, la acción y una buena base argumental, es algo que puede entrañar muchas más dificultades de lo que en un principio pueda parecer.

*S.T.M./D.D.F.*

## Matones con cerebro

Cada enemigo se comportará como una unidad autónoma e inteligente y estará dotado de sus propios sentidos. Podrá oír o ver, y su respuesta dependerá del grado de complejidad que se le haya otorgado a través de diversas pautas programadas previamente mediante un avanzado sistema de script, en el que factores como moral, fuerza y velocidad –entre otros–, condicionarán su comportamiento. Cada enemigo responderán a las acciones de Hitman de forma distinta. Por ejemplo, Hitman podría disfrazarse pero si actúa de forma sospechosa los enemigos pueden comprender sus verdaderas intenciones. Esto ocurrirá con toda seguridad si encuentran un cadáver cerca de él, por ejemplo, pero puede pasar también si se le sorprende acechando en un determinado lugar. Además hablando entre ellos pueden intercambiar información, así que si un enemigo entiende que nuestro personaje es una amenaza, enseguida la mayoría de enemigos estarán al tanto. Su comportamiento en combate estará también muy elaborado. Los enemigos podrán ponerse a cubierto, mantener las distancias, lanzarse en un ataque frontal usando formaciones e incluso utilizar el entorno inteligentemente atendiendo a la geometría. Su moral determinará si es el momento de huir, de pedir refuerzos o de luchar contra el intruso hasta el final.

# M

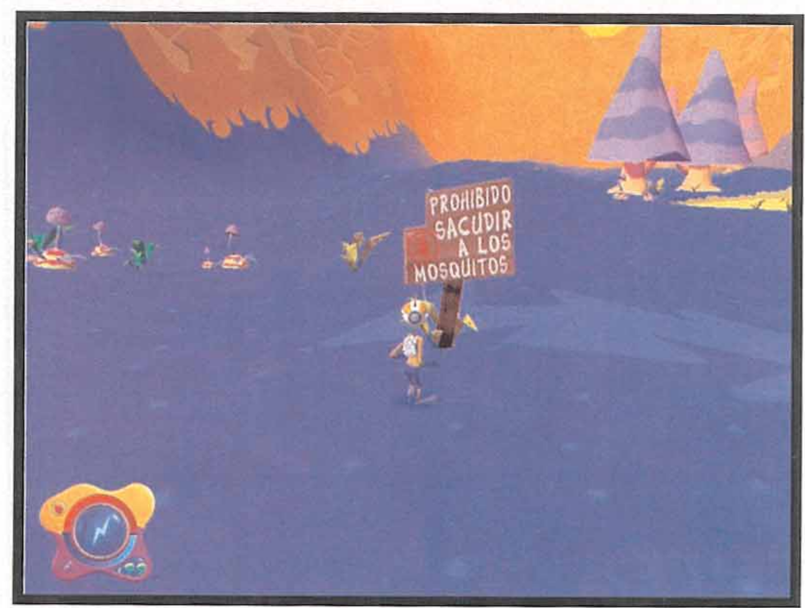
**En un momento en el que las compañías han perdido la fe en algunos de los géneros más clásicos para los compatibles, la aparición de un título a la antigua usanza (un arcade de plataformas) es un regalo para muchos de los fanáticos que añoraban un lanzamiento de esta naturaleza. Un nuevo programa que además hace gala de una realización técnica acorde con los tiempos que corren.**

***Las características de juego más notables en «M» son un interfaz de control excelente y una jugabilidad potenciada por la sencillez de su diseño. Acción, plataformas y muchos enemigos.***

## Paranoia alienígena

Entre el panorama de títulos de PC, cada vez son menos los juegos de género arcade de corte tradicional, que se limitan a ofrecer el máximo de jugabilidad sin hacer "cosas raras" ni situarnos en enrevesadas puestas en escena. La originalidad, o brilla descaradamente por su ausencia o se confunde muchas veces con rebuscadas y pretenciosas producciones que, aunque tienen detrás un amplio trabajo de desarrollo, acaban resultando en general poco divertidas; y el grado de diversión es la cualidad más importante en un juego sea cual sea su género. En la creación de «M» se deja entrever cierta intención de volver a un género que siempre ha sido del gusto de una gran mayoría del público. Y así se ha realizado un juego de concepción sencilla, sin arriesgadas fórmulas en el diseño de la acción.

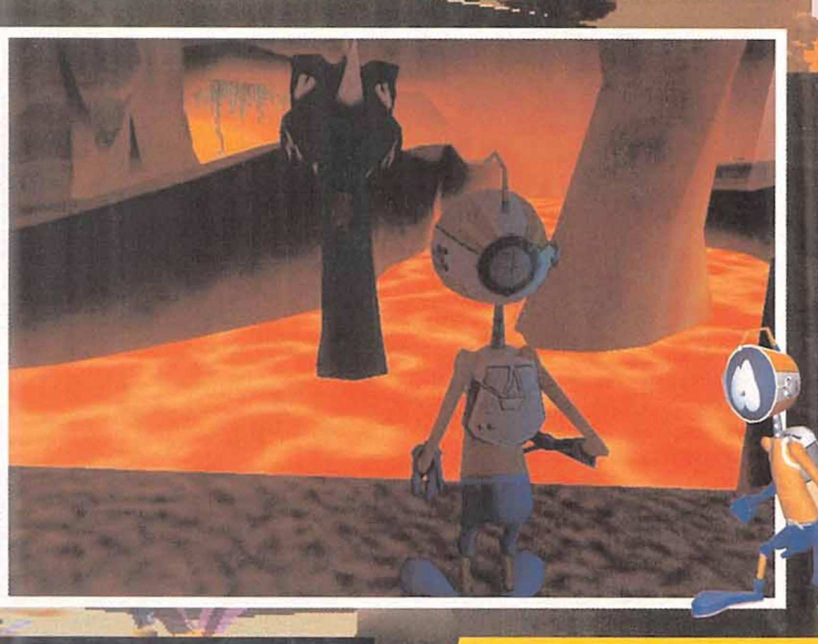
«M» nos recuerda en gran parte al conocido «Rayman». Un título para PC que alcanzó un gran éxito de ventas. Pero, a diferencia del programa de UBI que pertenecía al género de aventura, «M» tiene un guión mucho más ligero y carece de cualquier tipo de diálogo con los personajes. Además tampoco encontraremos nada que podamos llamar propiamente un puzzle. La razón por la que recuerda al programa citado es que su estilo artístico en la ambientación y en los personajes comparte un mismo tono. Quizá en «M» pueda apreciarse una mayor semejanza en los gráficos con una serie de dibujos animados. Los personajes y los escenarios son exagerados y desproporcionados a propósito para que resulten visualmente más divertidos.

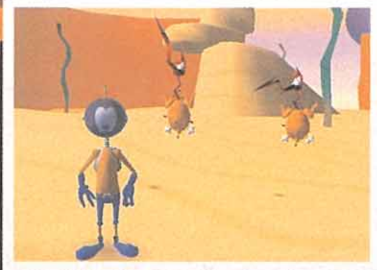


**Aunque no se trata de un juego con grandes dosis de humor, en general el estilo en el diseño de personajes y escenarios es indudablemente cómico y desenfadado, y recuerda mucho a estética de los dibujos animados.**



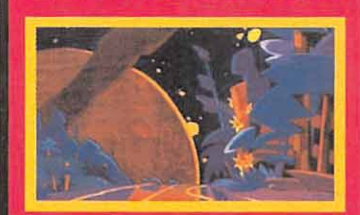
La aventura de «M» empieza en el momento en que el protagonista estrella su cohete espacial en un planeta de lo más extraño, lleno de criaturas y personajes que no estarán por la labor de recibirle cordialmente. El objetivo de M será, pues, encontrar las piezas necesa-



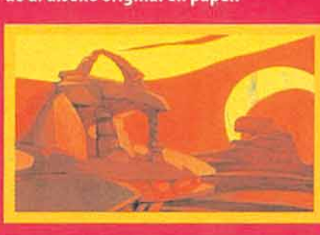




## Los escenarios



**El diseño de los niveles tienen una apariencia muy poco recargada pero mantienen todos una armonía con la ambientación que se pretende conseguir. Tal cosa no es sencilla cuando se trata de entornos tridimensionales y el trabajo previo de diseño mediante bocetos es de gran ayuda para los artistas gráficos. Comparando los dibujos con el resultado que se está logrando en las pantallas del juego, se hace palpable que nada o muy poco ha escapado al diseño original en papel.**





***Sin un arsenal que pueda intimidar demasiado, el personaje tendrá que arregrárselas para encontrar las piezas con las que reparar su maltrecha nave espacial.***

## El protagonista del juego

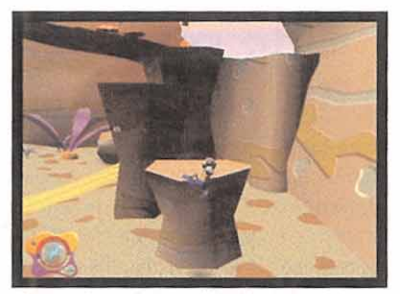
**M, el protagonista, es sin duda alguna el mejor patrimonio de este proyecto. Se trata de un personaje que bien podría ser digno de protagonizar una serie de dibujos animados. No se sabe exactamente qué es ni de dónde procede pero resultará divertido desde los primeros instantes del juego. Para que el personaje logre "engancharnos", los diseñadores de Eclipse han trabajado duro, otorgándole una cuidada expresividad acorde con su imagen inocua y simpática. La animación del personaje será muy rica en movimientos y gestos.**







El engine gráfico utilizado para el desarrollo de «M» tiene, en lo referente a los efectos, poco o nada que envidiar a otros títulos mucho más ambiciosos.



El personaje tendrá un considerable repertorio de movimientos para acceder a cualquier recóndito lugar del escenario por inaccesible que parezca a primera vista.



El aterrizaje de M sobre la superficie de este extraño planeta no ha sido muy suave que digamos, lo que le obligará a permanecer allí hasta que repare la nave.

rias para reparar la nave averiada y emprender el viaje de regreso a casa. Hasta ese momento tendrá que atravesar un número indeterminado de niveles de dificultad creciente y extensas proporciones.

### HACER QUE M BAILE

La acción estará basada principalmente en la búsqueda de las piezas necesarias para reparar la nave, atravesando de un extremo a otro los escenarios y procurando recibir el mínimo número de daño. La habilidad será por tanto el requerimiento de más relevancia en «M». La perspectiva en tercera persona ha sido elegida para facilitar la interacción con el personaje que deberá combatir a los alienígenas en hordas desde cualquier punto del escenario. M dispondrá, instalado en su casco, de un láser que apuntará siempre hacia delante y que se orientará con el movimiento del ratón. El interfaz de control de «M» va a ser uno de los más acertados para un arcade de plataformas en 3D. En pantalla no se presentará mucha información, tan sólo el nivel de salud, el arma que tenemos activa y el nivel de energía para la misma.

Pero el control de movimiento en «M» será muy sencillo e intuitivo. Combinando los cursores del teclado y el ratón para caminar, saltar, correr, etcétera..., y siendo necesario pulsar el botón derecho para apuntar, se proporcionará un control total sin que debamos estar pendientes de todo el teclado. Esto, que a primera vista parece fácil, no es muy habitual, y tenemos ejemplos de juegos del mismo tipo en el que el interfaz resultaba en ocasiones muy complicado de dominar.

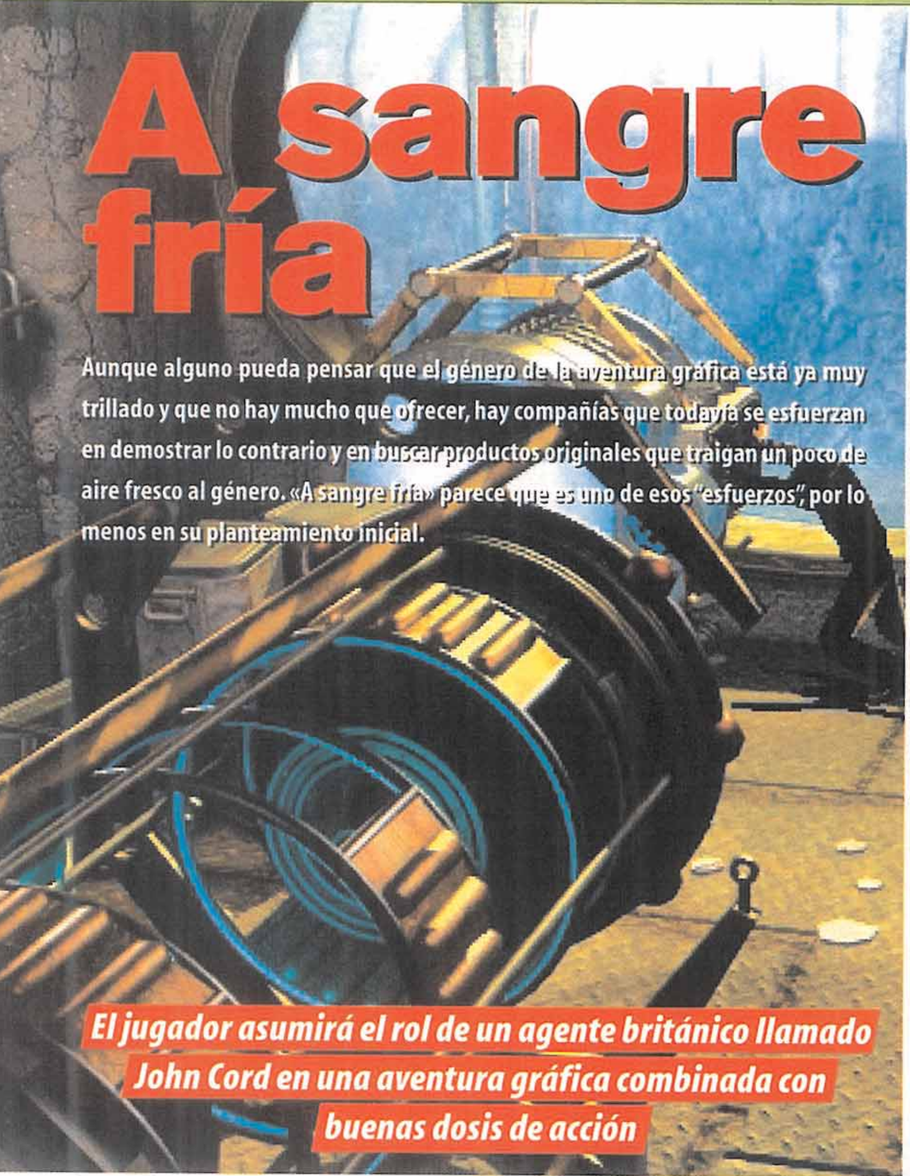
### A TODA VELOCIDAD

La realización técnica de «M» está encaminada a combinar niveles extensos y preciosistas en los que no se tendrá demasiado en cuenta la disposición de detalles, pero sí el cuidado de la ambientación.

El programa podrá funcionar en equipos relativamente modestos a una tasa de velocidad formidable. Claro que esto implicará que la distancia máxima desde donde se dibuja el escenario en el horizonte esté a tiro de piedra. Los personajes, suficientemente variados, no tendrán una inteligencia que deba ser destacada pero se mostrarán fastidiosos acosando en todo momento a M y lanzándole todo tipo de objetos con una puntería tremenda.

Considerando todo esto, «M» tiene visos más que suficientes para lograr alcanzar el éxito, teniendo en cuenta que no se trata de una gran superproducción. Hasta ahora ya se ha conseguido lo principal, que es hacer que el juego resulte divertido y provoque adicción. Queda por ver si el número de escenarios incluidos será lo suficientemente elevado como para dar a «M» una longevidad suficiente en nuestro disco duro.

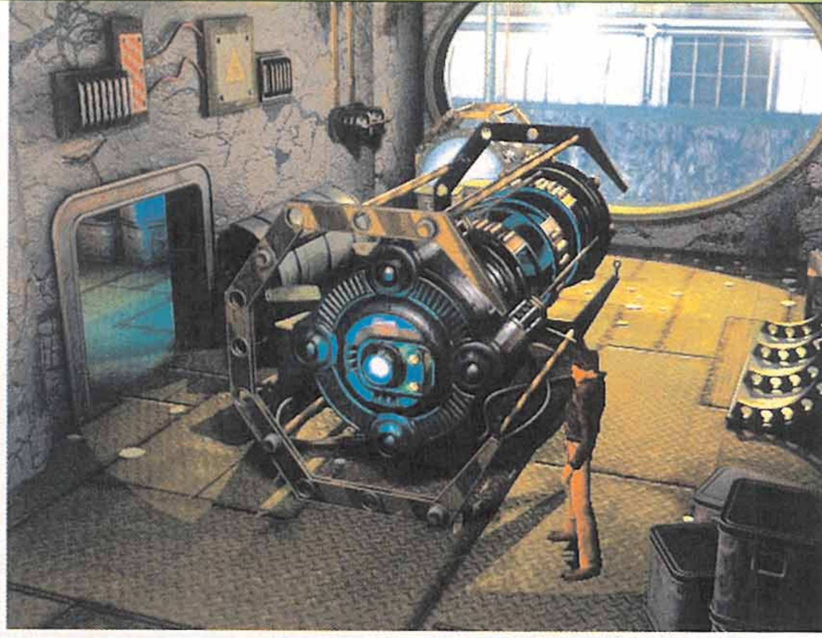
*S.T.M.*



# A sangre fría

**Aunque alguno pueda pensar que el género de la aventura gráfica está ya muy trillado y que no hay mucho que ofrecer, hay compañías que todavía se esfuerzan en demostrar lo contrario y en buscar productos originales que traigan un poco de aire fresco al género. «A sangre fría» parece que es uno de esos "esfuerzos", por lo menos en su planteamiento inicial.**

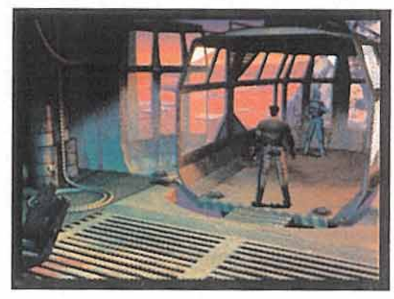
***El jugador asumirá el rol de un agente británico llamado John Cord en una aventura gráfica combinada con buenas dosis de acción***





## Un argumento de película





Charles Cecil, co-fundador de Revolution Software, empresa de desarrollo de «A sangre fría», ha estado relacionado con la industria del videojuego desde sus inicios. Para Cecil, "las aventuras gráficas son mucho más que juegos de 'pinchar' objetos con el ratón; la palabra aventura tiene unas connotaciones, un bagaje y unas posibilidades que superan con creces la idea de ir superando escenarios y puzzles".

En los últimos años, el mercado de las aventuras gráficas parece haber reducido radicalmente su oferta, según Cecil. Para él, "las aventuras gráficas están en decadencia por su falta de innovación y el género necesita llevar a cabo una revolución y una evolución. Analizar por un lado qué es lo que ha hecho de los juegos de aventuras un género tan popular, y reconducir los nuevos juegos, teniendo eso en cuenta y apoyándolo con las oportunidades que brindan las nuevas tecnologías; pero nunca al revés".

En su opinión, una aventura gráfica no es otra cosa que "cualquier juego por zonas, con una trama que desarrolla una historia en una atmósfera que recrea y envuelve todo el argumento general". Y es en este aspecto, el de la "trama", en el que estos juegos ofrecen las mejores oportunidades de desarrollo. Precisamente aquí, es donde Revolution ha intentado concentrar todos sus esfuerzos para producir «A sangre fría».

### LA CONSTRUCCIÓN DEL ARGUMENTO

Los elementos fundamentales de cualquier aventura gráfica siempre han sido la trama, los personajes, la dificultad para solventar los distintos puzzles y la ambientación; además de la calidad técnica (característica a tener en cuenta en cualquier tipo de juego).

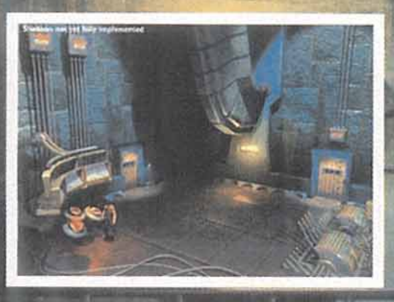
Revolution ha intentado innovar algunos aspectos del desarrollo del argumento, y éste parece que será el elemento más atractivo de «A sangre fría». "Este juego supone una salida radical para nosotros" dice Charles Cecil "porque además de combinar los elementos tradicionales de un juego de aventuras, la forma en que se desarrolla el juego en sí es radicalmente diferente".

Las aventuras gráficas son el género que más atención ha prestado al cine (por los inevitables elementos comunes), copiando desde sus inicios elementos como la construcción de secuencias o el desarrollo de las distintas tramas y personajes. "En el diseño de «A sangre fría»" sigue Cecil "hemos intentado conseguir que el jugador disfrute de ambos medios. Para acercarse al cine hay que crear juegos que sean excitantes y que hagan que el jugador empatice, se 'emocione' con lo que está pasando. Queríamos desarrollar un juego con una implicación por parte del jugador 'única'. Huir de los clichés y las líneas generales de caracterización. Conseguir un producto que emocionara como una película y que fuera tan manipulable como un videojuego".

El desarrollo del argumento, desde luego, no puede ser más cinematográfico. Empieza precisamente por el final, y cada misión se desarrolla de atrás hacia adelante, es decir, serán flashbacks que irán desvelando las circunstancias que han llevado al personaje hasta la situación final en la que se sitúa el arranque del juego.

"Esta idea de crear una estructura argumental dinámica que salte por el tiempo" explica Cecil "nos fue inspirada por dos estupendos films ("Pulp Fiction" y "Sospechosos Habituales").

Y enseguida tuvimos claro que usando esa técnica narrativa podríamos conseguir una conducción del argumento del juego mucho más emocionante y espectacular".









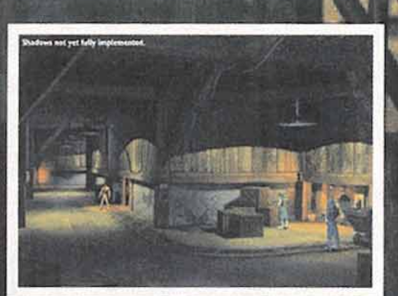
Dos secuencias del juego, que como cualquier película de espías que se precie, tendrá capítulos que se desarrollarán en fábricas secretas y minas misteriosas y llenas de peligros.

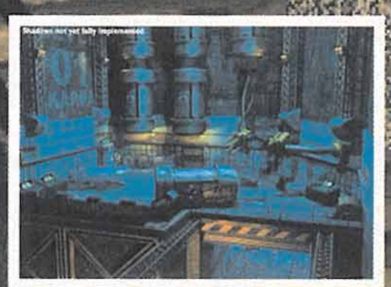


Una de las demos del juego, en la que, como puede verse por las caras de los invitados, nadie salió decepcionado. «A sangre fría» será una aventura gráfica con buenas dosis de acción y un desarrollo argumental planteado a la inversa, esto es, de atrás hacia adelante.

## La estructura de la historia

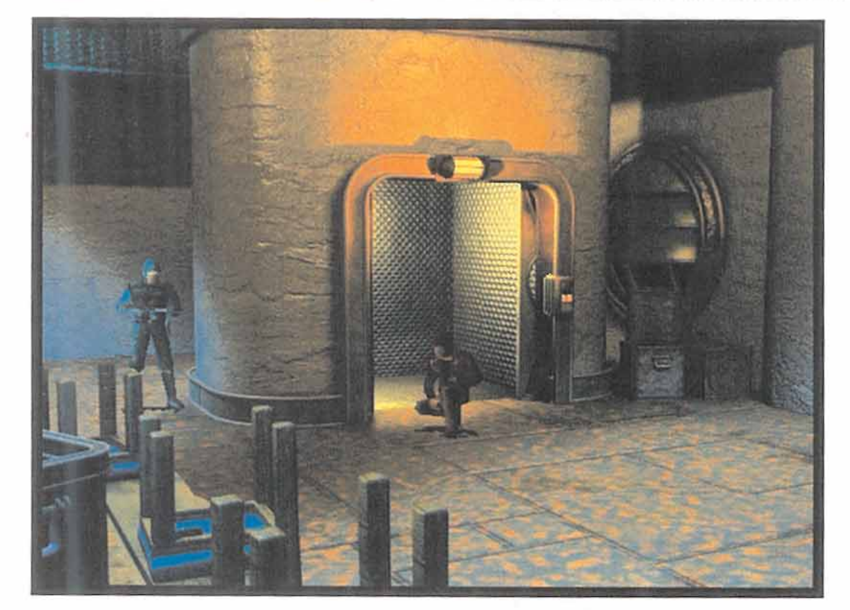
**Será quizá lo más original de este juego. La historia comienza justo por el final: el protagonista, John Cord, ya ha sido capturado por los servicios secretos enemigos y soporta una interminable sesión de tortura. Cada una de las diez fases del juego, irá explicando las circunstancias que han llevado al agente británico hasta esa situación, en una especie de desarrollo argumental a la inversa, esto es, de adelante hacia atrás; lo que puede plantear algunas consideraciones curiosas: ¿cómo podrá ser que nos maten en cualquiera de las misiones anteriores en el tiempo al inicio del juego si nuestro personaje estará en un calabozo en el futuro? Pues que nadie se frote las manos que la posibilidad de morir en las situaciones difíciles existirá en el juego desde el principio. «A sangre fría», a pesar de todo, no deja de ser un videojuego como los demás y..., bueno, hay cosas que nunca cambian.**





Aunque habrá acción y tiroteos, en la mayoría de las ocasiones será más recomendable evitar a los guardias ocultándose o usando distintos disfraces; un enfrentamiento directo puede tener consecuencias funestas.

***El argumento se desarrollará de adelante hacia atrás, en diez flashbacks que se corresponden con las misiones del juego***



### UNA HISTORIA DE ESPÍAS BASADA EN "HECHOS REALES"

La historia de «A sangre fría» fue inspirada gracias a la lectura de un artículo, que explicaba el extraordinario potencial de un componente, llamado schungite, con propiedades únicas, incluida la superconductividad. Los primeros en descubrir el potencial del schungite fueron los científicos rusos, que lo mantuvieron en secreto creyendo que aquello podría proporcionarles la tecnología necesaria para adelantar a los americanos en la carrera armamentística. "Como los depósitos de este componente se encuentran sólo en el estado ruso de Karelia" dice Cecil, "pensamos que podría ser una historia fascinante que una provincia rusa rebelde se encontrara en posesión del control exclusivo de un descubrimiento tan importante. Después consideramos como reaccionarían ante esto las otras superpotencias. Y así nació «A sangre fría»..."

La trama del juego estará ambientada sólo 20 años en el futuro (y con algunos cambios históricos). El componente aquí se llama nephelin azul, y al igual que el otro, actúa como un potente catalizador, que incrementa los niveles de energía de algunas moléculas específicas. Sus aplicaciones científicas están todavía sin desarrollar plenamente, pero entre ellas podrían incluirse la fusión fría o la superconductividad. Gracias a la fusión fría se podrían crear armas devastadoras, como las balas de fusión. La superconductividad permitiría la producción de superordenadores y de robots inteligentes. El nephelin azul sólo se puede obtener en el nuevo estado de Volgia, ex-república ficticia de la Unión Soviética. Al principio del juego, nadie fuera de Volgia conoce el significado del nombre nephelin azul. Por si esto fuera poco, la situación internacional está algo alterada, ya que las relaciones entre China y los EE.UU se encuentran en crisis y hay serias amenazas de que ambas potencias comiencen una guerra de consecuencias impredecibles.

El jugador asumirá el rol de un agente británico llamado John Cord en una aventura gráfica combinada con buenas dosis de acción, como viene siendo habitual desde hace tiempo en el género. «A sangre fría» arranca con un John Cord derrotado, que soporta una terrible sesión de tortura a manos de un tal Nagarov, y que entre balbuceos irá recordando todas las circunstancias que le han llevado hasta allí. Estas "circunstancias" serán las 10 misiones del juego, cuyo final, nos han prometido que será espectacular y que sorprenderá a todo el mundo. Por lo demás, quitando la originalidad de la construcción en el desarrollo del argumento, el juego repite todos los tópicos del género: objetos combinables, diálogos con pistas, personajes amigos, malos malísimos y laberintos con escenarios renderizados. La ambientación y la trama no resultan demasiado originales, y recogerán abundantes clichés de las películas de espías (conflicto internacional, arma definitiva por la que pugnan las potencias mundiales). Los personajes también serán bastante predecibles, tanto el protagonista (típico agente secreto) como sus amigos y enemigos.

*L.E.C/D.D.F.*

# Earth 2150

# Sálvese quien pueda

**Las continuas agresiones al medio ambiente de la Tierra han terminado cambiando los ejes del planeta, que ahora se dirige hacia una colisión inevitable con el sol. A partir de aquí, tres civilizaciones lucharán contrarreloj por controlar la riqueza todavía existente y construir naves espaciales para evacuar a su población.**


Una mina (de excavación) ha sido destruida por el Mando para evitar que caiga en manos del enemigo.


El barco ha sido descubierto y enseguida acuden refuerzos para eliminarlo definitivamente.

«Earth 2150» será, básicamente, un nuevo juego de estrategia en tiempo real. Una carrera frenética por conseguir los recursos necesarios para escapar del planeta antes de que éste choque contra el sol (los ejes gravitatorios de la Tierra se han modificado debido a las continuas agresiones al medio ambiente y a la explotación desenfrenada de los recursos naturales). Además, en el año 2150, el mundo no será como lo conocemos hoy. Los países han desaparecido y sólo quedan tres grandes organizaciones: la Dinastía Euroasiática, la Unión de Estados Civilizados y la misteriosa Corporación Lunar. Las tres, en lugar de unir sus fuerzas para buscar una solución, se encuentran en plena guerra por controlar los recursos necesarios para construir las naves de evacuación para sus poblaciones. Y este apocalíptico escenario será el que nos presenta «Earth2150».

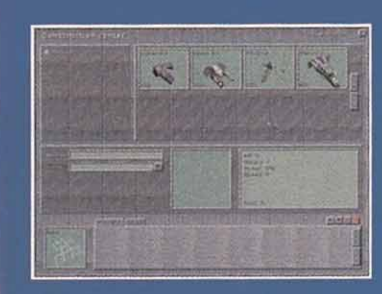
## Un juego clásico de campañas

Un argumento muy en la línea de las películas de catástrofe que nos amenizaron el supuesto fin de siglo durante todo el año pasado, y una estética que fluctúa entre el diseño más futurista y el clásico estilo "Segunda Guerra Mundial", serán los ingredientes principales de este juego de campañas en tiempo real que está produciendo SSI. «Earth 2150» reunirá todos los elementos clásicos de este tipo de programas: base central, zonas de recursos que hay que recoger, edificios que hay que ir añadiendo para poder construir nuevas unidades, centrales de energía que se irán quedando pequeñas a medida que nuestra base vaya creciendo y escenarios sucesivos con objetivos que cumplir y enemigos cada vez más fuertes. En el juego existirán también tres civilizaciones distintas, que como también viene siendo habitual, poseen unidades y edificios distintos. La Corporación Lunar, una especie de colonia emancipada, será la más sofisticada, a nivel de diseño, de las tres. Tanques aerodeslizantes, minas (de recursos) automatizadas, y muros defensivos de energía, son algunos de los elementos con los que podrá contar el jugador que la elija. La Dinastía Euroasiática, a pesar de su curioso nombre, contará con la clásica factoría con cosechadoras y con tanques muy parecidos a los sherman, que harán las delicias de los más aficionados a los

**En el juego, mientras la Tierra se dirige a toda velocidad hacia el sol, tres civilizaciones luchan por construir las naves que permitan evacuar a sus poblaciones**

## Diseño de ejércitos

«Uno de los aspectos más interesante del juego será la posibilidad de personalizar los ejércitos con distintas armas ofensivas y defensivas. El diseño de unidades se realizará durante el juego, en la pantalla de construcción. En un lado estarán las distintas carrocerías disponibles (cada una con sus propias características de blindaje y velocidad) y en el otro las armas. Esto permite que el jugador vaya improvisando el tipo exacto de unidad que necesita para cada situación. A medida que se vayan desarrollando las distintas tecnologías disponibles, el número de carrocerías y armas aumentará, disponiendo así de posibilidades casi infinitas de combinación.





***El diseño de las propias unidades, combinando las características de carrocerías y armas, es uno de los aspectos más interesantes del juego.***



**Un vehículo anfibio de la Corporación Lunar localiza y ataca a un barco enemigo en plena noche.**



**El sistema multimapa permite controlar lo que está pasando en tres zonas del mapa.**




**Varios vehículos de la Confederación Lunar atacan por sorpresa una de las refinerías situadas cerca del perímetro de su base. Las luces de los vehículos lunares se pueden apagar o encender para ocultarse y atacar por sorpresa.**



**Una de los vehículosdel juego intenta avanzar en medio de la terrible nevada.**

ejércitos clásicos. La Unión de Estados Civilizados es una mezcla de las otras dos, aunque su ejército está formado por androides.

El entorno se ha desarrollado en 3D real, con lo que el jugador podrá desplazarse libremente con el ratón a lo largo y ancho de los escenarios, optando por vistas cenitales o a ras de suelo, como viene siendo habitual en los juegos con escenarios en 3D.

### Diseño de unidades

«Earth 2150», a pesar de que recogerá todos los elementos clásicos de los juegos en tiempo real, también ofrecerá algunas novedades. La más destacable sin duda es la posibilidad de que el jugador diseñe sus propias unidades, tanto las militares como las civiles. Para ello accederá, en medio de la propia partida, a una pantalla en la que irá combinando los distintos chasis disponibles con el armamento, obteniendo así unidades "a medida". Tanto el armamento como las distintas carrocerías disponibles se pueden mejorar construyendo un edificio de desarrollo tecnológico.

El clima será un elemento estratégico importante. Las lluvias y nevadas resultarán además muy realistas y habrá que tenerlas en cuenta la hora de planificar el desarrollo de la misión. Los efectos sonoros y sobre todo la música resultarán muy espectaculares y "cinematográficos", contribuyendo a aumentar la emoción y el suspense a lo largo de las distintas campañas. También destaca la posibilidad de librar batallas subterráneas, construyendo entramados de túneles por los que desplazar a las unidades para realizar ataques por sorpresa. El juego además tendrá una opción multimapa a base de ventanas (parecido al windows) que permitirá ver y controlar tres áreas distintas a la vez.

Junto a todo esto, «Earth 2150» tendrá una opción multijugador y un editor de mapas para diseñar escenarios personalizados.

*L.E.C.*

# Cleopatra, reina del Nilo

**Todos los fans incondicionales de «Faraón» están de enhorabuena porque Impressions y Sierra ya tienen casi a punto la expansión oficial del juego, que llevará el título de «Cleopatra, reina del Nilo». Nuevas campañas, unidades y edificios para este juego histórico y con grandes dosis de realismo, en el que la guerra es precisamente lo que menos importancia tiene.**

## **Egipto** para rato

Impressions, filial de Sierra, apostó hace tiempo por un tipo de juego, dentro del género de estrategia en tiempo real, cercano a programas como el «SimCity», en el que más que destruir, lo que hay que hacer es levantar distintas estructuras y tratar de mantenerlo todo en orden mientras crecen las arcas del tesoro. Este sistema de juego, combinado con una recreación histórica, muy cuidada, dio a luz, en su momento, a «Caesar», un programa basado en el Imperio Romano que resultó todo un éxito para la compañía. Después «Faraón» repitió la experiencia, esta vez ofreciendo al jugador la posibilidad de controlar la ascensión y la edad dorada de una de las civilizaciones más atractivas y enigmáticas de cuantas han existido: Egipto.

«Cleopatra, reina del Nilo» es la expansión oficial de «Faraón». Aportará, para todos aquellos que hayan invertido horas y horas en levantar el imperio, nuevas posibilidades y campañas, que prolongarán la vida del juego original y desarrollarán de forma aún más exhaustiva, si cabe, el periodo histórico en el que está basado este programa.

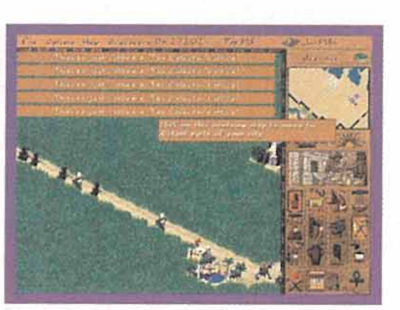
### Cuatro nuevas campañas

La expansión incluye cuatro nuevas campañas: "El Valle de los Reyes", "Los antiguos conquistadores", "Ramses II" y "La capital de Cleopatra". Si las campañas del juego original estaban sobre todo centradas en la ascensión del pueblo egipcio (formado gracias a la acumulación de tribus nómadas en la ribera del Nilo) hasta convertirse en la primera potencia de su tiempo, ahora los programadores se han concentrado sobre todo en la recreación de periodos históricos muy concretos que ocupan un número menor de años en el desarrollo general de la historia de Egipto, pero que recogen acontecimientos muy interesantes y representativos.

En "El Valle de los Reyes" asistiremos en primera persona a la construcción de uno de los monumentos más importantes de la historia antigua: la necrópolis de Tebas. La campaña se inicia cuando los numerosos ladrones que acuden a Egipto ante la posibilidad de conseguir fabulosas riquezas, comienzan a ser una verdadera amenaza para los mausoleos de los faraones muertos. El jugador tendrá que preparar a las ciudades de su imperio para la construcción de una nueva necrópolis, segura y, por supuesto, majestuosa: "El Valle de los Reyes"; además tendrá que proteger las pirámides existentes de los ataques de los ladrones.

En "Los antiguos conquistadores", Egipto medirá sus fuerzas con los imperios rivales que continuamente amenazan sus fronteras. Asirios y Persas serán los nuevos enemigos de los egipcios en esta campaña, y el jugador tendrá que esforzarse por desarrollar una es-

**Habrá nuevos monumentos para construir y nuevos servicios para los habitantes de la ciudad**



**Este es el territorio, rico en agua y recursos, sobre el que se levantará la poderosa ciudad de Alejandría.**

**Desde esta pantalla podremos llevar las cuentas exactas de cada gasto e ingreso en el tesoro de la ciudad.**



## La habilidad de Cleopatra

En la campaña de la construcción de Alejandría, tendremos que hacer frente a los romanos, un pueblo joven en plena expansión, que amenaza con convertirse en la nueva potencia occidental, después de haber acabado con Cartago. Los egipcios y los griegos son, en este momento, imperios demasiado viejos como para hacer frente a los romanos, pero en el caso de los egipcios, antes de someterse, intentaron por todos los medios convertir al enemigo en aliado. Cleopatra sedujo a Marco Antonio y a César, con el que incluso llegó a tener un hijo (Cesarión), pero los acontecimientos harían fracasar sus planes de supervivencia (el asesinato de César y el nuevo emperador romano, Augusto, que no cayó rendido ante sus encantos). Estos vaivenes políticos que convirtieron sucesivamente a los romanos en aliados, protectores y enemigos de los egipcios, también estarán fielmente reflejados en esta expansión.



***En esta expansión del juego original, los diseñadores han centrado las campañas en épocas muy concretas y en personajes históricos (como Cleopatra o Ramses II) muy atractivos***

tructura económica que permita la creación y el sostenimiento de poderosos ejércitos con los que hacer frente a los invasores.

"Ramses II" recoge el reinado de este fabuloso faraón, posiblemente el más grande de todos los que existieron. Se tratará en esta campaña de "ganarse" la gloria que dio fama a Ramses II, a base de triunfos militares y de la construcción de impresionantes monumentos que acrediten la condición de "dios", que se les suponía a todos los faraones de Egipto.

Y por fin, en la última fase, llegamos a la que es posiblemente la campaña más interesante de todas: "La capital de Cleopatra". La conquista de Egipto por parte de Alejandro Magno sólo dio un fruto (el caudillo macedonio murió demasiado pronto): Alejandría. Esta ciudad, situada al norte de Egipto, en la orilla del mediterráneo, se convirtió en la ciudad más importante de su tiempo (con permiso de Roma). Centro de la cultura, del comercio y de la política de Egipto y de los territorios adyacentes, Alejandría contaba entre sus murallas con monumentos tan legendarios como el gigantesto y hermoso faro de su puerto o la enorme biblioteca, de cuyos fondos no se tiene noticia por culpa de un incendio, pero sobre los que se han escrito cientos de libros



Los centros de pesca son una buena fuente de recursos a la hora de cubrir las necesidades de alimento del pueblo.

(tenía la colección de libros más completa del mundo antiguo). Codo a codo con Cleopatra (otro personaje histórico de los que han dejado huella) tendremos que levantar la ciudad hasta convertirla en la poderosa megalópolis que fascinó a los romanos. Habrá que construir el faro, la biblioteca, el mausoleo de Alejandro y el Caesarum. El enemigo aquí será el pueblo romano, en plena expansión de sus



El dios Ra está enfadado contigo porque no le has dedicado ningún templo. ¡Cuidado con las plagas!



La construcción de casas atraerá a tu ciudad a muchas familias egipcias, en busca de una vida mejor.

fronteras, aunque gracias a la habilidad y a la belleza de Cleopatra, tal vez logremos convertir al joven imperio recién nacido en nuestro nuevo y poderoso aliado.

### Edificios y unidades

Además de las nuevas campañas, «Cleopatra: reina del Nilo» introduce nuevas posibilidades en lo que a la mecánica del juego se refiere. De entrada los escenarios son mucho más grandes (como corresponde a las titánicas empresas que tendremos que afrontar). También habrá nuevos edificios y nuevos servicios para los habitantes de la ciudad (como los artesanos de tumbas, los pintores o los dentistas). Y por supuesto nuevos monumentos, entre los que se encuentran el templo de Amon–Re en Karnak o la Biblioteca de Alejandría. Como ya se ha comentado antes, tendremos que enfrentarnos a nuevos y poderosos enemigos extranjeros: persas, romanos, asirios y fenicios; y a pequeños problemas domésticos, como los ladrones de tumbas.



Los leones son habituales en las afueras de las ciudades y atacarán al ganado autóctono.

La expansión también obligará al jugador a enfrentarse con nuevas amenazas naturales, y no tan naturales. Entre las primeras se pueden reseñar las epidemias, y entre las segundas, algunas de las famosísimas doce plagas que mandó Dios para liberar a "su pueblo" del yugo egipcio (por supuesto una de ellas será la plaga de langostas).

Un programa orientado especialmente para los fans de «Faraón» que quieran profundizar en su conocimiento del antiguo imperio egipcio, y que estén buscando, claro que sí, otro buen número de horas de diversión.

*L.E.C.*

# Combat Flight Simulator 2

**La batalla que se libró en los cielos del Pacífico a partir del bombardeo japonés de Pearl Harbor ha sido para la historia uno de los conflictos bélicos más relevantes, tanto o más virulento que el del frente europeo. Por eso no es de extrañar que Microsoft haya cambiado de teatro de operaciones para una segunda entrega de «Combat Flight Simulator», en la que la compañía pretende capturar la atmósfera de la época para mostrarla con toda su crudeza. Época que también posee, por otra parte, un innegable glamour.**



## Ases sobre el pacífico Sur

Las etiquetas sobre cada objetivo y la vista sobrepuesta a modo de "radar" nos ayudan a desenvolvernos mejor en las distintas misiones.

Hemos conocido, con la ligereza con que el cine trata casi todos los temas, qué aviones, áreas y combates fueron relevantes en los mares del Pacífico. Pero si hay alguna manera de revivir la batalla, será con toda probabilidad hacer uso de un título como «Combat Flight Simulator 2». El simulador nos transportará a una época en la que podremos sentirnos parte de la historia porque se está trabajando mucho, no tanto en la ambientación y en ofrecer un sugerente hilo argumental –dos cosas que el programa tendrá, según parece– sino más bien en darnos una sensación de realismo casi impecable en lo que respecta al control de los aparatos, maniobras y tácticas. Puede que el primer «Combat Flight Simulator» no fuera, –en comparación con otro contemporáneo suyo como «European Air War»– todo lo realista que cabría esperar de un simulador de este género pero eso es algo que nadie va a poder decir de esta segunda versión. Si bien es cierto que hasta el momento actual se ha logrado dentro del género un nivel de realismo muy alto en la representación de un avión en el aire, los sistemas de armas, el control, etcétera..., el verdadero aliciente de «Combat Flight Simulator 2» estará sobre todo en el tremendo detalle gráfico y en la IA otorgada tanto a los enemigos como a los compañeros de ala, además de en las posibilidades de edición de misiones.

### VIAJE EN EL TIEMPO

La acción se sitúa entre 1941 y 1943 con la armada japonesa y la norteamericana en plena liza por el control del océano. Los espartanos portaaviones de la época albergaban cazas como los P-38F Lightning, F4F-4 Wildcat, F6F-3 Hellcat, F4U-1A Corsair (del lado norteamericano) y los A6M2 Zero, A6M5 Zero, o NiK2 George (del japonés). Todos estos –sin duda los más importantes– vendrán representados en el programa, permitiéndonos prestar nuestro servicio como piloto en uno u otro bando. El teatro de operaciones abarcará un vasto territorio dentro del cual podremos sobrevolar Nueva Guinea, las Islas Marianas o Midway. Cada centímetro cuadrado del escenario se está creando a partir de los datos de elevación digital del U.S. Geological Survey, lo que supone que la escala y orografía de las islas y zonas costeras del territorio son similares a las dimensiones y formas reales. Asimismo las diferentes condiciones climáticas y medioambientales estarán ahí no como un simple adorno, también condicionarán la situación táctica. Las nubes, la hora del día, la posición del sol, son factores de los que tendremos que aprender a sacar provecho.

La estructura del programa ofrecerá los modos de juego clásicos, –vuelo libre, combate instantáneo y misiones por separado– pero

***Microsoft vuelve a la carga con un título donde se aprecia lo que la evolución del hardware permite: más realismo visual, y más factores tácticos.***



## Cabinas 2D como antaño

**Existe unanimidad entre la preferencia de una cabina 3D, en lugar del clásico panel 2D que ya resulta algo incómodo. Juegos como «Flanker 2.0» o «Comanche Vs Hokum» se han encargado de ello. Optar por la introducción de ambas es un acierto siempre y cuando las dos ofrezcan una capacidad de inmersión suficiente. No es el caso de «Combat Flight Sim 2», que a pesar de mostrar claramente todos los instrumentos funcionando en tiempo real resultan algo frías, lo que choca con el resto de la calidad visual del programa. Ni siquiera la hélice a través de la carlinga nos da sensación de movimiento. El más formidable juego en sus cabinas 3D, y también de la época ha sido sin duda «WWII Fighters» esperemos que a partir de ahora marque las pautas.**





El Corsair fue el más eficaz avión norteamericano contra buques japonenes y uno de los cazas con mayor movilidad de la guerra.

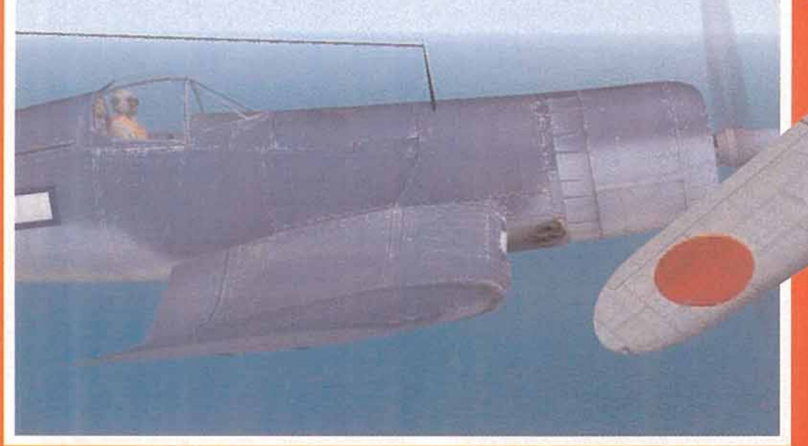




**Formaciones de vuelo, estrategias de combate usadas y creadas en aquel conflicto y las limitaciones de una aeronáutica aún precaria están muy bien representadas, consiguiendo emular a los pilotos que en aquellos momentos difíciles hicieron historia**

## Efectos corrosivos

Cada aeroplano se ha diseñado con un detalle meticuloso extremo. Si nuestro caza resulta dañado por impactos enemigos y seleccionamos una vista exterior, podremos ver cómo los daños modificarán el aspecto del fuselaje. Todas las superficies de control son móviles, contemplando por supuesto el pliegue del tren de aterrizaje, la apertura de cabina en vuelo o diferentes ángulos para la aplicación de los alerones de sustentación. Mención aparte merece el empeño puesto en mostrar el fuselaje de cada modelo hasta el último tornillo. Las texturas de los aviones hacen que estos sean los modelos mejor conseguidos en un simulador hasta la fecha, y en ellos se aprecia, con toda claridad los remaches y el intenso deterioro sufrido por las duras condiciones a las que están expuestos en el mar.



Desde esta perspectiva lateral podremos ver este F4U-1A con su piloto dentro, con tal detalle, que habrá quien no resita la tentación de capturar una imagen para utilizarla de impresionante fondo de pantalla. Los aficionados a la aviación apreciarán además que todas las partes móviles están articuladas y animadas.

El Zero fue el cazabombardero de la armada japonesa más temido por los buques y por los aviones de caza norteamericanos.




## Abierto a la creatividad

Con el editor pueden crearse o modificarse misiones, en las que se podrá definir hasta el último detalle cualquier elemento. Aporta un editor de gráficos y un constructor de campañas, ya que se trata de hecho de la misma herramienta utilizada por los diseñadores para crear batallas en «Combat Flight Simulator». Se abre así un tremendo abanico de posibilidades para la introducción de añadidos (add-ons) o para la creación de nuevos teatros de operaciones, por qué no, en Europa.



El hellcat, un robusto caza de la US Navy, tenía como labor primordial defender a la flota de las incontables oleadas de Zeros y Georges.

el de entrenamiento se perfila mucho más elaborado de lo que acostumbramos a ver. El aprendizaje no sólo tratará las peculiaridades del manejo de los cazas. Las tácticas que se desarrollaban en la época tendrán una importancia vital en el programa. Los cazas embarcados son aparatos esencialmente versátiles por lo que pueden llevar a cabo muchas tareas y esto hace que sea necesario conocer que métodos se empleaban para lograr cada objetivo. En el juego serán frecuentes los bombardeos a la flota enemiga con torpedos o a blancos en tierra y por supuesto habrá misiones de interceptación, supresión de defensas, patrullas aéreas, etcétera... La mayoría de estas misiones tendrán una participación de decenas de aviones en el aire.

Se han creado dos campañas que suman un total de 120 misiones en las que se ha consultado amplia documentación de la época con el fin de recrear con todo realismo las operaciones que se llevaron a cabo. Microsoft ha contado, incluso, con los testimonios de antiguos pilotos, sobre todo para tener la información necesaria acerca de las tácticas.

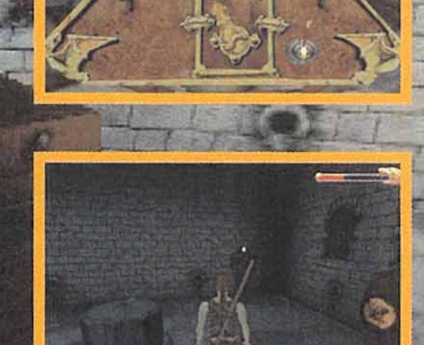
### CIELOS ATESTADOS

La recreación de los modelos de vuelo es con toda seguridad una de las cosas que más gratamente observarán los puristas de la simulación. Microsoft no ha dudado en hacer uso de la extensa documentación que sobre estos aparatos hay disponible para representar en cada modelo, sus limitaciones, sus características de control y maniobrabilidad, capacidad de carga, alcance, defectos y virtudes. Cuando nos enfrentemos a un avión superior veremos que nos cuesta seguir sus virajes y que se nos va cuando hace una trepada a plena potencia. Claro que también tiene mucho que ver la IA en el combate aéreo. Los enemigos harán gala de una astucia endiablada en su trabajo y, al igual que nuestros compañeros, trabajarán coordinándose en sus maniobras. Incluso por separado, un "as" puede llegar a "patearnos el trasero" con un avión inferior, aunque afortunadamente se está procurando que la curva de aprendizaje sea llevadera. Especial cuidado habrá que poner en no dejar que derriben a nuestros veteranos puesto que al ser relevados por novatos el rendimiento del escuadrón bajará.

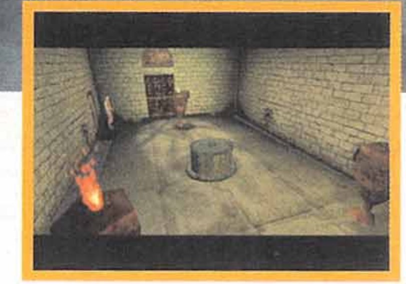
No esperamos que vaya a ser tan brillante la realización de las diferentes cabinas de cada avión. Se ha optado por hacer una versión en 2D y otra en 3D. Nada que objetar con la primera salvo que tal método ha quedado obsoleto. Sin embargo, la segunda, que debería ser la más importante, es por el momento poco práctica y no resulta todo lo convincente que debiera. Esperemos que esto se resuelva en la versión definitiva al igual que las exigencias de hardware. Aún así, este título tiene muchas bazas para convertirse en la referencia para posteriores simuladores de combate aéreo de la Segunda Guerra Mundial.

*S.T.M.*

# Fort Boyard Millenium





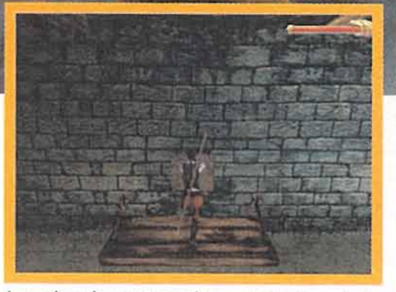


**El objetivo del jugador en este programa de Microids, será conseguir escapar de la fortaleza, que ha sido tomada por criaturas mitad animal mitad hombre, lideradas por el malvado Arok. Durante todo el recorrido por la misteriosa fortaleza, habrá que ir resolviendo puzzles para superar cada una de las treinta celdas. Un juego que hará las delicias de los aficionados a la saga «Fort Boyard».**

## Celda a celda



Nadar y bucear será necesario en determinadas celdas, sobre todo en las de los pisos inferiores.



La rueda acciona un mecanismo que abre la puerta de salida, y permite avanzar hasta la nueva celda.

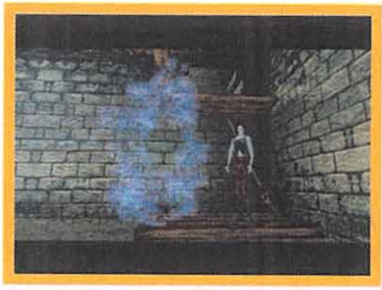
Nada más entrar en la nueva celda, habrá que examinar atentamente todos los objetos.

Dos amantes en la playa se besan apasionadamente, mientras un bote de remos se acerca en silencio. De la barca descienden unos extraños monstruos que golpean a uno de ellos (al chico o a la chica, según el que elijas). La pareja es trasladada a la fortaleza en medio del mar, pero una pequeña tormenta permite a uno de ellos escapar del bote y entrar por una esclusa al castillo para tratar de rescatar a su compañero/a. Este será el argumento de la tercera entrega de la saga «Fort Boyard», esta vez con el curioso nombre de «Fort Boyard: Millenium». Durante todo el recorrido por la misteriosa fortaleza para conseguir escapar, el jugador descubrirá el poder de varios talismanes mágicos perdidos y al final se enfrentará al propio Arok y a sus criaturas en singular combate, ayudado durante todo el camino, eso sí, por el Padre Fouras, el eterno vigilante del lugar en cuestión.

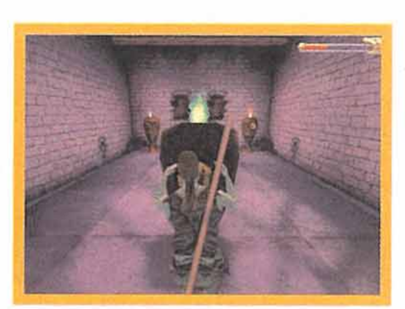
### CELDAS SUCESIVAS

El juego en cuestión no será otra cosa que una serie de celdas sucesivas en las que habrá que resolver algún tipo de puzzle para que la puerta se abra y podamos pasar a la siguiente. Nuestro protagonista (tanto el chico como la chica) podrá saltar, andar, correr, nadar y bucear, y además tendrá la posibilidad de interactuar con los distintos objetos que se encuentre a lo largo del camino (mecanismos varios). De vez en cuando tendrá que usar algunas de las armas disponibles, como el palo mágico que nos entrega el druida (el padre Fouras) nada más empezar, para elminar a alguno de los secuaces de Arok. Habrá además tres gemas a lo largo del recorrido que otorgarán al personaje la facultad de convertirse en murciélago, araña y tigre, lo que resultará muy útil para solventar algunas situaciones que nos encontraremos en el camino. El juego, pues, responderá a la estructura clásica de varios entornos cerrados en los que usando la "cabeza" y las distintas habilidades del personaje, habrá que encontrar la manera de salir y pasar a la siguiente celda. Normalmente, las situaciones serán muy tranquilas y habrá tiempo de sobra para la reflexión. Los distintos enigmas prometen entretenimiento a raudales y un nivel de dificultad bastante alto, por lo que hemos podido ver en un primer acercamiento al juego. El protagonista empezará desde los sótanos de la fortaleza y tendrá que superar unas treinta celdas (cada una de ellas con su enigma especí-

**_El juego está basado en un famoso programa de televisión francés que lleva 10 años en antena_**



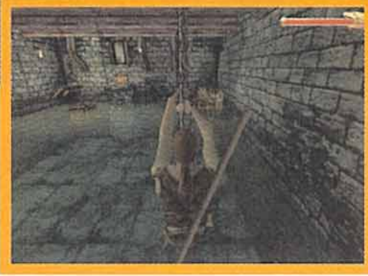
El espíritu del protector de la fortaleza, el padre Fouras, se desvanece tras entregar un arma al jugador.



Estas tres lámparas de colores accionan un mecanismo que permiti conseguir una de las llaves.

**_Cada celda planteará un problema distinto que habrá que solventar para seguir avanzando_**

El protagonista, que acaba de recibir un arma del padre Fouras, el druida protector de la fortaleza, observa, desde una de las cajas que flotan en el agua, una pared tapiada que tal vez sea una pista para abrir la puerta.



A veces el protagonista se verá obligado a desplazarse usando cuerdas colgadas del techo.

fico) antes de enfrentarse cara a cara con Arok. A medida que vayamos avanzando, iremos descubriendo los enigmas que encierra la fortaleza y sus nuevos habitantes.

### LA PUESTA EN ESCENA

Todo el ambiente será especialmente misterioso y opresivo, aunque los personajes serán bastante vulgares (típicos aventureros, típicos magos malignos).

A lo largo del recorrido perderemos energía, muy rápidamente por cierto, por culpa de los ataques de monstruos enemigos o por amenazas del propio entorno, como escapes de gas hirviendo.

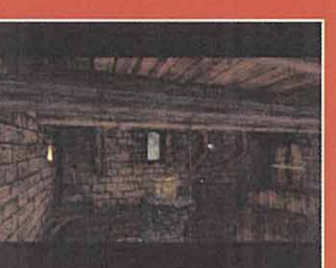
También los distintos escenarios serán bastante realistas en su presentación, consiguiendo cierto efecto claustrofóbico (sobre todo cuando resulte muy difícil escapar de una de las celdas). Destaca especialmente la construcción del entorno sonoro, los chapuzones en el agua, los ruidos de los mecanismos y los golpes, y el silencio (no hay música) que aumenta la sensación de misterio y de angustia que lo envuelven todo.

El entorno será totalmente 3D y los movimientos del personaje serán bastante realistas y suaves, destacando por ejemplo cosas como el amago de pérdida de equilibrio cuando se alcanza el borde de una plataforma o los movimientos con el palo. En ocasiones, la precisión de los saltos será fundamental para poder acceder a un mecanismo concreto que facilite el acceso al siguiente nivel. «Fort Boyard: Millenium» está basado en un famoso concurso de televisión que acaba de cumplir su décima temporada en la pequeña pantalla francesa. En el programa, varios concursantes tienen que escapar de una fortaleza superando los enigmas lógicos de las distintas celdas. «Fort Boyard» ha triunfado también en otros países, llegando a estar entre los diez programas de televisión más populares de todos los tiempos. Para algunos (en Suecia, por ejemplo) se trata de un programa de culto.

Un título, en definitiva, especialmente dedicado para todos aquellos seguidores de los juegos en los que la acción desenfrenada deja paso a la inteligencia y a la reflexión sobre las posibilidades de fuga de cada una de las celdas.

L.E.C.

## Un misterio que resolver



**Las razones por las que el personaje principal ha sido secuestrado (junto a su novio/novia) y la naturaleza de los nuevos ocupantes del castillo, son misterios que tendremos que descubrir a lo largo del juego. Poco a poco se irán desvelando las distintas claves de toda la historia que rodea a los personajes principales y a los nuevos ocupantes de la fortaleza.**

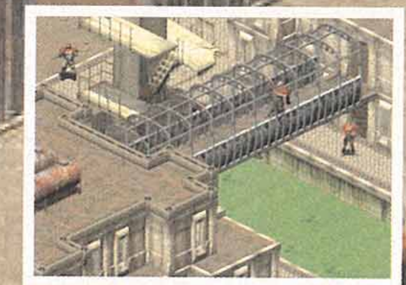
**También, a medida que vayamos avanzando, podremos disponer de nuevas armas, cada vez más poderosas, y de nuevos elementos con los que afrontar los problemas específicos de cada celda, incluyendo la posibilidad de convertirnos en distintos animales (tigre, murciélago y araña), usando unas gemas mágicas.**

# Fallout Tactics brother hood of steel

Microforte no es una compañía muy conocida, pero recientemente ha iniciado, junto a la compañía americana 14 Degrees East, el desarrollo de un nuevo juego del universo Fallout. Por este motivo hablamos con Ed Orman, jefe de diseño de Microforte, para que nos adelantara algo sobre el título. De momento podemos decir que «Fallout Tactics» hará especial hincapié en los elementos de JDR, como características individuales de personajes, control del inventario, combate basado en un sistema de turnos, avances de nivel y experiencia... Pero ahora, nuestro protagonista ya no estará solo: «Fallout Tactics» será un juego en el que las misiones se afrontarán en equipo.







## Un universo en expansión

A pesar de las ganas que los chicos de Microforte tenían de ponerse a trabajar con sus colegas americanos en el juego del universo «Fallout», el primer paso era diseñar un plan de acción que marcara las directrices del producto. Orman nos comentaba el resultado de este primer paso: "Somos muy afortunados porque no estamos haciendo Fallout 3. Nos han dado libertad para desarrollar nuevas ideas dentro del universo Fallout. Pero no pretendemos cambiar el formato original del juego: estamos expandiendo el universo en una nueva dirección".

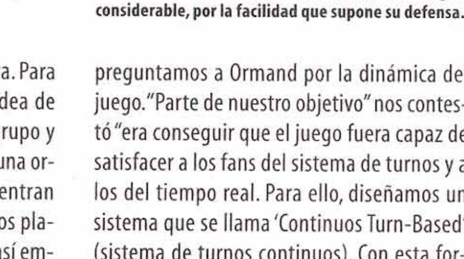
Para todos los seguidores de «Fallout» que estén ansiosos por saber qué tipo de comunidad de los títulos previos protagonizará la nueva entrega, Ed Ormon nos explicaba: "aunque todo está inspirado por los títulos anteriores, la historia de este nuevo juego estará situada en el centro de América, antes de lo sucedido en «Fallout 2»". Así que, aunque habrá organizaciones familiares, critters y razas, tendremos la oportunidad de crear una línea nueva de personajes. "Como ya he dicho," sigue Ormond "esto no es "Fallout 3", y nuestro énfasis estará sobre todo en conseguir el mejor juego que podamos, dentro de su género".

### La puesta en escena

En el futuro, la raza humana retrocederá varios siglos en su evolución después de una terrible guerra y entrará en una época en la que la lucha por la supervivencia estará a la orden del día en el desolado y post-apocalíptico escenario de «Fallout». Lentamente pero con fuerza, empezarán a surgir grupos de supervivientes que se han unido para hacerse más fuertes. Algunos de estos grupos son incluso tan afortunados que consiguen el acceso a tecnología anterior a la guerra. Uno de ellos es precisamente la Hermandad de Acero, antiguos militares que quieren devolver la paz a las tierras arrasadas por la guerra. Para ello comienzan una campaña con la idea de conseguir nuevos miembros para su grupo y unificar todas las Tierras Desoladas en una organización más grande. Pero se encuentran con otros grupos que tienen sus propios planes para construir un nuevo mundo. Y así empieza la guerra...



Uno de los centros urbanos del juego, donde se podrá combatir en el interior de las casas.



Cualquier puente siempre es un punto estratégico considerable, por la facilidad que supone su defensa.

Este será a grandes rasgos el argumento, pero pasando a la parte propiamente estratégica, preguntamos a Ormand por la dinámica del juego. "Parte de nuestro objetivo" nos contestó "era conseguir que el juego fuera capaz de satisfacer a los fans del sistema de turnos y a los del tiempo real. Para ello, diseñamos un sistema que se llama 'Continuos Turn-Based' (sistema de turnos continuos). Con esta forma de jugar, todo el mundo estará actuando al mismo tiempo aunque las acciones (como usar objetos de salud o disparar) todavía costarán puntos de acción. Pero los puntos de acción de los personajes se estarán regenerando continuamente. Además, andar no costará puntos de acción aunque tendrá un precio (congelará el proceso de regeneración de los puntos de acción). De esta forma obtendre-

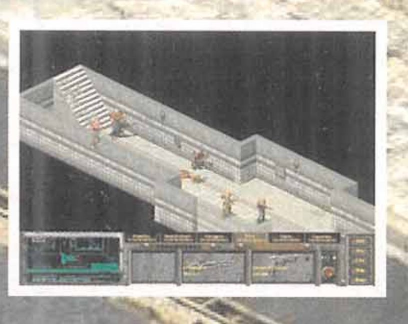
**"Parte de nuestro objetivo es conseguir que el juego sea capaz de satisfacer a los fans del sistema de turnos y a los del tiempo real"**

## Turnos continuos

**Son muchas las características que destacarán de esta nueva entrega de «Fallout», pero el sistema de "turnos continuos" parece que será lo más interesante. Esta forma de jugar permitirá tener una partida rápida pero tranquila, ofreciendo a los jugadores habituados al tiempo real la posibilidad de tomar decisiones tácticas sin ralentizar las partidas en exceso. En el sistema de "turnos continuos" las acciones de los personajes costarán puntos de acción (por ejemplo, disparar un arma o usar un objeto), pero esos puntos se regenerarán constantemente. La única excepción será cuando el jugador ande, acción que congelará la regeneración de los puntos pero que no supondrá ningún coste adicional. Esto significa que cada jugador podrá estar en constante movimiento, pero siempre con un amplio margen para tomar decisiones tácticas.**

**También será destacable el aspecto multijugador, en el que la compañía se ha esforzado mucho, intentando introducir elementos nuevos como emboscadas o uso de explosivos. Además de la posibilidad de nuevas interacciones con el entorno, como esconderse detrás de muros y otros obstáculos de protección, que sin duda mejorarán las posibilidades del juego para hacerlo más emocionante y adictivo.**

***«Fallout» será un juego de equipo, pero con un personaje principal que definirá el usuario previamente.***

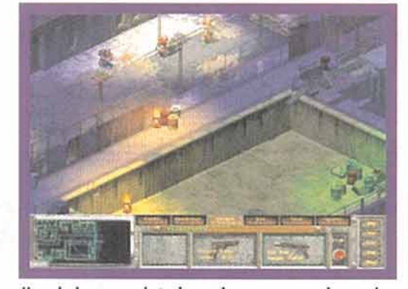








**Uno de los personajes se refugia en un tunel y escapa así de la vigilancia de los guardianes.**



**Una de las zonas interiores de una casa en la que los personajes llevan a cabo la misión.**

mos un escenario en el que los jugadores estarán en continuo movimiento, pero en el que las decisiones tácticas (atacar, etcétera) se podrán tomar con más tranquilidad de la que permiten los juegos de tiempo real. De todas formas el juego soportará ambos sistemas (turnos y CTB -turnos continuos-). Los fans del sistema de turnos podrán jugar como siempre lo han hecho, pero os aseguro que la transición del sistema de turnos al sistema de 'turnos continuos' será muy fácil. Y desde luego el sistema de turnos continuos resultará muy sencillo para los recién llegados género".

«Fallout» además, será un juego de equipo, así que incluyendo al personaje principal del jugador, el escuadrón se podrá completar con un máximo de seis miembros. Todos podrán ser reemplazados, si mueren, excepto el personaje principal (su muerte supondrá el final de la partida). Aunque siempre hay más personajes disponibles para reclutar en el bunker de la hermandad, la reputación del líder se resentirá si es que siempre vuelve de las misiones sin sus compañeros. Además los nuevos no tendrán experiencia ni equipo adicional. La zona de reclutamiento estará ocupada por habitantes de la Tierra Desolada. Cada uno de ellos tendrá sus propias características y evolucionará, además, de una forma distinta (habrá especialistas en explosivos, vehículos, etcétera...).

"Los creación de los personajes" sigue Ormand "varía del modo 'un jugador' al modo multijugador. En modo 'un jugador' podrás crear tu propio personaje principal (color de piel, de pelo, habilidades...) y los otros miembros del equipo serán reclutados con sus propias habilidades y debilidades, sin posibilidad de modificación desde el editor de personajes. En multijugador podrás desarrollar a tu gusto al equipo entero".

Sobre los vehículos y las armas que se podrán utilizar, Ormand no nos quiso adelantar mucho porque ésta es una fase todavía en desarrollo. Sí nos dijo que sólo habrá vehículos de tierra (en los que el jugador podrá mover al equipo sin que el movimiento afecte a sus puntos de regeneración, sólo habrá que colocar a uno de los miembros de la escuadrilla en el asiento de piloto, y así los otros quedarán libres para usar todos sus puntos de acción disparando al enemigo o a los edificios). El juego conservará algunas de las armas del universo Fallout pero ofrecerá también nuevas "adquisiciones", siempre dentro de un entorno tecnológico muy amplio que va desde el clásico cuchillo hasta las armas de energía. Habrá 20 misiones líneales y 18 individuales. Las lineales, como es habitual, tendrán que ir completándose una a una para avanzar en los distintos niveles. En ellas el jugador tendrá que viajar por toda la Tierra Desolada y tendrá encuentros inesperados y sorpresas.

El escenario será similar al de entregas anteriores, pero los gráficos y el engine serán nuevos. El jugador se encontrará como siempre en las tierras áridas del universo de Fallout, con sus diferentes ciudades, cada una de ellas con distintos niveles tecnológicos, pero ahora habrá nuevas posibilidades de interactuar con el entorno, además de nuevas cosas para ver. Los personajes podrán entrar en los edificios (el tejado desaparecerá para no perder la visión), colocarse detrás de las casas o de los muros para conseguir protección, e incluso subir a un tejado para preparar una emboscada. Los puntos de acción se regenerarán automáticamente, dependiendo del grado de agilidad del personaje, entre otras cosas, con un baremo de algo así como un segundo por punto de acción; aunque Ormand nos comentó que todavía están trabajando sobre ese tema. El juego ciertamente promete, y estamos deseando ver ese nuevo "sistema de turnos continuos" para comprobar si realmente combina la fluidez del tiempo real con la tranquilidad de acción del sistema tradicional de turnos.

*L.E.C./D.D.F.*

# Aiken´s Artifact

Monolith vuelve a echar mano de su engine Lithtec en la versión 1,5 para la creación de un título que se distingue de la línea adoptada hasta ahora por la compañía. Agrupando elementos de dos géneros, la acción y el JDR, «Aiken's Artifact» viene a sumarse a un buen número de títulos con los que comparte un mismo estilo de juego. Muy parecido, pero salvando las distancias, al célebre «Diablo II», combina también un complejo guión al estilo de los comics clásicos de ciencia–ficción.


En la base de la pantalla se encuentran activados los diez talentos que podemos emplear.


El personaje de Caín podrá paulatinamente adquirir más y más talento a medida que el juego avance.

## Mente en duelo

El juego se presenta con un marcado carácter multijugador en el modo Deathmacht. Mediante una red local o en Internet, los jugadores podrán atacarse o defenderse con los talentos que cada uno posea. Ocho jugadores (que es el máximo que permitirá el título) no son muchos jugadores, pero un duelo con otro humano supondrá un desafío sugerente. Además los escenarios diseñados para el modo multijugador facilitarán y acelerarán el combate, ya que tienen numerosas trampas y una simetría que recuerda un poco las "arenas" de «Quake». Contrarrestar, por ejemplo, el poder de un rival y utilizarlo en su contra es sólo una de las posibilidades que nos da una idea de lo divertidas que pueden llegar a ser las batallas.



# La expansión de la mente humana

El poder de la mente es un concepto extraño y ciertamente abstracto que cada cual emplea para referirse a cosas muy distintas. En «Aiken's Artitact» está muy claro lo que debemos entender por poderes mentales en los individuos llamados psionics, sujetos que son capaces de materializar su voluntad desarrollando talentos que consideraríamos antinaturales. En un futuro, relativamente cercano en el tiempo, un encuentro entre las disciplinas arcanas y la ciencia moderna hace posible que los seres humanos accedan plenamente a su verdadero potencial mental. Lamentablemente todos los sometidos al elixir que habría de otorgar a la especie una nueva era de expansión y progreso sufren imprevisibles efectos secundarios, perdiendo la cordura y cayendo bajo la tiranía de su propia ambición. Afortunadamente el Dr. Aiken tuvo una intuición de lo que iba a suceder. Se le ocurrió que tal vez implantando la fórmula en un feto conseguiría un individuo con un mayor control sobre su capacidad mental. Acertó, al menos en parte.

Y nacieron dos gemelos, Abel y Caín, los psionics más poderosos. Pero aún existía cierto riesgo de que los gemelos se extralimitaban en el uso de su poder mental. Para prevenir la amenaza de los psionics, se creó el DNPC, agencia que reclutó a los más poderosos –incluyendo a los dos hermanos–. Pero, la estabilidad no duró mucho y finalmente pasó lo que tenía que pasar. Abel se desvió en sus funciones y acabóconvirtiéndose en una amenaza nacional. Caín, su hermano y nuestro protagonista, es el encargado de la ardua tarea de enfrentarse a Abel y neutralizarle antes de que cause más daño.

### MÁS QUE NEURONAS

«Aiken's Artifact» propone un argumento que aunque no brillará por su originalidad, resultará más que suficiente para explicar el desafío del protagonista y servir de marco al juego. Caín deberá aumentar sus poderes para enfrentarse con enemigos cada vez más fuertes a lo largo de más de veinte niveles. Poderes, o mejor dicho talentos, que se dividen en ocho tipos distintos, denominados Tótem. Los Tótem son la prolongación mental de una creencia que se materializa en poder. Algo así como el poder de la Fe, pero sin ser religiosa, ya que podemos encontrar poderes basados en el fuego, en la electricidad e incluso en los juegos de azar. ¿Demasiadas cosas raras? Parece que de eso se trata. Pero Caín posee además otras habilidades más "cotidianas": un arma de fuego tipo UZI, un teléfono móvil y una tarjeta de identificación. Tres objetos relativamente sencillos pero que serán totalmente necesarios para resolver muchas situaciones del juego.

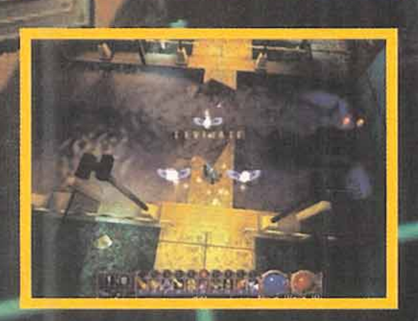
**Los usuarios descubrirán nuevos talentos a medida que progresen en el juego y podrán comerciar con ellos vía internet, para cambiarlos por los de otros jugadores**

Partiremos con un Tótem que contendrá sólo uno de los diez poderes que pueden adquirirse en cada uno y tendremos que buscar la manera de conseguir los otros siete Tótem hasta reunir un total de ochenta poderes distintos. Originales o rebuscados según se mire pero, en cualquier caso, espectaculares. El juego llamará la atención, sobre todo por la elaborada representación, tanto gráfica como conceptual de los distintos poderes mentales. La interacción con otros personajes será muy importante y de ellos podremos obtener la información para seguir adelante. Nos encontraremos con enemigos humanos o psionics, que a veces nos ayudarán y a veces nos pondrán las cosas más difíciles.

**A pesar de estar basado en un conjunto de niveles siempre 3D, la acción en «Aiken's Artifact» no será muy diferente a la de otros JDR con perspectiva isométrica**









Los escenarios, pese a no ser realistas estarán dotados de una extraordinaria riqueza visual, tanto en los objetos, como en los personajes.



El motor gráfico Lithtec 1.5 ha sido ya superado por otras versiones, pero aún demuestra que es capaz de conseguir buenos efectos visuales.



El hilo argumental se desarrolla en escenas cinemáticas que paralizan la interacción, pero mantienen el aspecto visual del engine del programa.

Los talentos pueden emplearse de muchas formas y la elección de cada uno será más que nada una decisión estratégica, muy parecido al desarrollo del «Worms».

## EL CEREBRO A PUNTO DE ESTALLAR

Evidentemente, para facilitar el interfaz no todos los poderes y tótem estarán disponibles a la vez. Sólo diez de ellos podrán seleccionarse en un cuadro de rápido acceso con las teclas de función, situado en la base de la pantalla. La selección de determinados talentos según la situación del juego, le otorga al ciertas dosis de estrategia. Cabe la posibilidad también de futuras incorporaciones de talentos a modo de packs. El interfaz nos recordará con todo seguridad a «Diablo» con una esfera en rojo que indica nuestra salud y otra con lo que vendría a ser el maná, "los poderes mentales". Incluso, a pesar de que el juego se realiza en un entorno 3D, la perspectiva elevada, recuerda a la isométrica, tan común en los JDR.

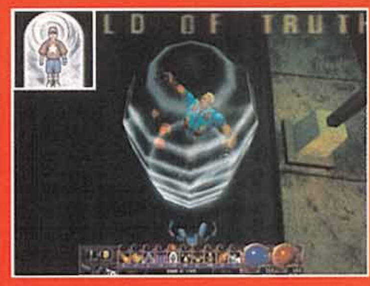
La calidad técnica de este título supera, al menos en el aspecto gráfico, a lo que viene imponiéndose actualmente en los juegos del mismo estilo. Aún así, queda por ver si el empleo de un entorno 3D reportará los beneficios que éste puede ofrecer –elección de perspectivas y ritmo de la acción– frente a los clásicos entornos 2D. El control del personaje de Caín es sencillo, los ángulos de cámara podrán cambiarse con las teclas de cursor mientras que con el ratón decidiremos hacia dónde ha de moverse el personaje y qué acción debe llevar a cabo. El motor gráfico hará gala de incontables y espectaculares efectos para recrear los poderes. Por lo demás nuestras primeras impresiones son que la complejidad y calidad visual que ofrecerá el programa serán más que correctas, aunque probablemente no muy realistas. Parece que estamos ante un título que ofrecerá una elevada jugabilidad, gracias al constante aumento en las habilidades del personaje y a la necesidad de lograr un uso adecuado de todas ellas. Quizá sea el modo multiusuario, con el elevado ritmo de juego, el que en un principio planteará mayor interés.

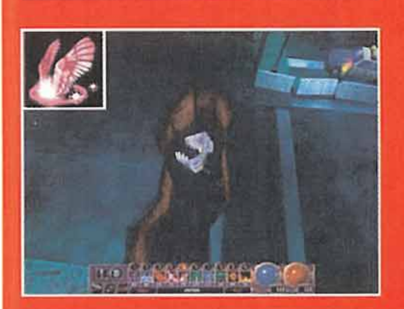
*S.T.M.*

## Los poderes

Los poderes tienen diferentes funciones y esta gran variedad es la que nos obligará a esforzarnos para aprender a utilizarlos adecuadamente. Sólo un título, «The Wheel Of Time», ha sido capaz de ofrecer tantos y tan variados poderes a sus personajes; aunque en ese caso se tratase de magia y no de poder mental.













# Los Sims más vivos que nunca

Esta expansión oficial del, cuando menos peculiar, juego de los «Sims», vendrá a ampliar apreciablemente las posibilidades del original. Los personajes tendrán una buena cantidad de nuevas opciones a la hora de elegir su dedicación profesional, entre otras novedades que presenta esta expansión.







Tan sólo con frotar una lámpara mágica podemos recibir la visita de un genio que estará dispuesto a concedernos cualquier deseo.



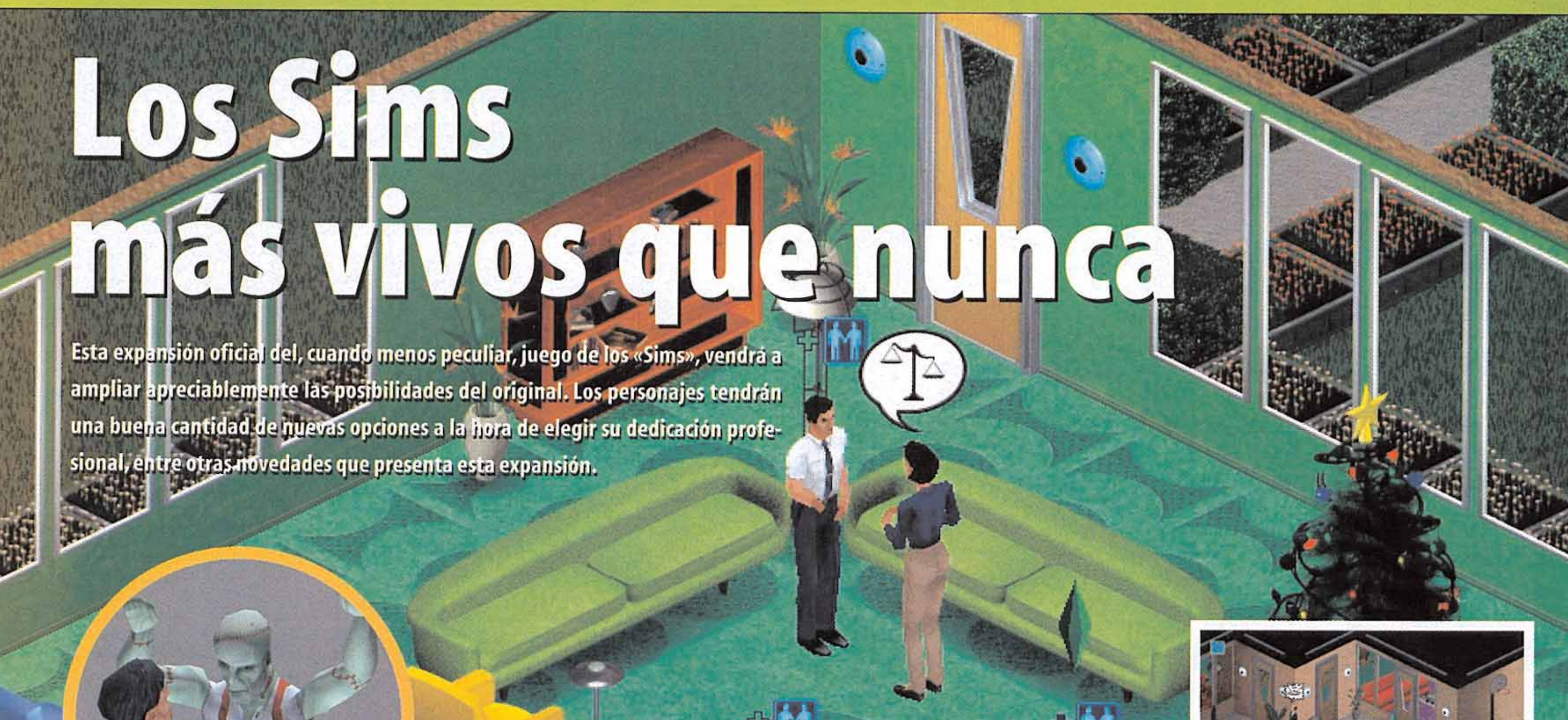
Aparte de los típicas fiestas de antes ahora podemos montarlas en plena playa, para lo que comprar un chirinquito vendrá de perlas.

## Otro bocado de Realidad

Desde la aparición comercial de los «Sims» son muchos los parches y add-ons que se han introducido en el programa. Reunirlos todos y depurar el programa de forma que sea posible tener un control mucho más directo y extenso sobre los personajes y mejorar las posibilidades de juego han sido las premisas para la el desarrollo de este pack de ampliación. El pack proporciona más control sobre nuestros personajes y en general tendremos más poder de decisión sobre sus vidas. En la versión sin terminar que ha llegado a nuestras manos, se aprecia una preocupación por arreglar o mejorar aquellos aspectos que pudieran facilitar la interacción de los personajes con el entorno creado para los «Sims». Se nota que EA quiere aprovechar el éxito conseguido con el programa de Maxis dotando al juego original de una calidad globalmente mayor, para lo que, sin duda, las sugerencias y demandas de los usuarios han sido fundamentales. De hecho en Internet se puede dar con numerosas páginas en las que se pueden descargar skins de personajes, incluso famosos, y todo tipo de mejoras, trucos y añadidos creados por los propios aficionados a «Los Sims».

La expansión no está pensada para hacer la vida de los sims más cómoda y llenarla de experiencias, también hará que nuestros personajes deban enfrentarse a nuevos y serios problemas. Una tremenda plaga de insectos o OVNIS alienígenas que se dedican a abducir a los pobres sims, pueden acabar con nuestras "simulaciones" de humanos o afectarles de forma traumática. Para contrarrestar a los extraterrestres se incorporará también la figura de los "men in black", agentes que podrán dedicarse a la investigación de este tipo de fenómenos. En general, la comunidad de aficionados a «Los Sims» ha hecho más hincapié para que, en el lanzamiento de la ampliación, se mejoraran aquellos elementos que pueden dar a los personajes más diversidad en sus experiencias de vida. Con este pack habrá más profesiones disponibles, tanto legales como clandestinas. Ahora podemos dedicarnos a hacer de hackers, obteniendo más experiencia a medida que logremos reventar sistemas informáticos, y entre otros empleos podremos trabajar como adivinos, cobrando a nuestros visitantes por leerles las cartas de Tarot. Con el nuevo programa se pierde un poco la obsesión por lograr el máximo realismo y se ofrecen otras vías y experiencias más inverosímiles; tanto que incluso podremos toparnos con un genio y hacer que éste nos conceda un deseo. Pero también encontraremos otras opciones que aumentarán el realismo con respecto al programa original, algo descafeinado en algunos aspectos. No es que podamos montar una orgía salvaje en casa, pero con perseverancia, lograremos ver a dos de «Los Sims» hacer el amor, eso sí con la correspondiente área adecuadamente difuminada y sin dar lugar al más mínimo atisbo de morbo. Algo que se echaba de menos anteriormente teniendo en cuenta que el sexo es una parte fundamental de la vida. Una de las funciones que más nos ha llamado la atención desde el primer momento ha sido la que nos permitirá importar grupos de sims o familias y llevarlas a cualquier parte. Uno de los cinco barrios podrá ser reservarado para importar familias enteras. Además podrán abarcarse los cinco barrios en el juego, lo que da un control total de unas 50 familias. Lo único que no parece que vaya a cambiar en absoluto es el interfaz, elemento que a veces resulta algo incómodo a la hora de movernos con el personaje cuando la escena está recargada. No obstante, observando cada una de las aportaciones esperamos confirmar pronto que todas estas mejoras y posibilidades ampliadas se han integrado correctamente y sin que supongan dificultad alguna. Si es así, el juego se verá apreciablemente enriquecido en su jugabilidad.

*S.T.M.*



# Los Sims más vivos que nunca

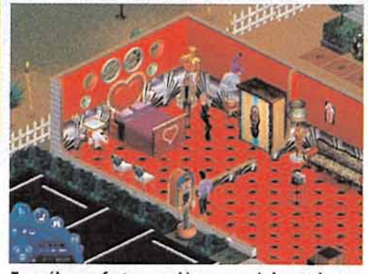
**Esta expansión oficial del, cuando menos peculiar, juego de los «Sims», vendrá a ampliar apreciablemente las posibilidades del original. Los personajes tendrán una buena cantidad de nuevas opciones a la hora de elegir su dedicación profesional, entre otras novedades que presenta esta expansión.**

## Otro bocado de Realidad

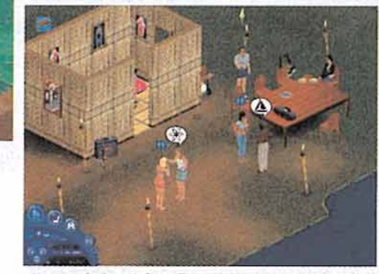
Desde la aparición comercial de los «Sims» son muchos los parches y add-ons que se han introducido en el programa. Reunirlos todos y depurar el programa de forma que sea posible tener un control mucho más directo y extenso sobre los personajes y mejorar las posibilidades de juego han sido las premisas para la el desarrollo de este pack de ampliación. El pack proporciona más control sobre nuestros personajes y en general tendremos más poder de decisión sobre sus vidas. En la versión sin terminar que ha llegado a nuestras manos, se aprecia una preocupación por arreglar o mejorar aquellos aspectos que pudieran facilitar la interacción de los personajes con el entorno creado para los «Sims». Se nota que EA quiere aprovechar el éxito conseguido con el programa de Maxis dotando al juego original de una calidad globalmente mayor, para lo que, sin duda, las sugerencias y demandas de los usuarios han sido fundamentales. De hecho en Internet se puede dar con numerosas páginas en las que se pueden descargar skins de personajes, incluso famosos, y todo tipo de mejoras, trucos y añadidos creados por los propios aficionados a «Los Sims».

La expansión no está pensada para hacer la vida de los sims más cómoda y llenarla de experiencias, también hará que nuestros personajes deban enfrentarse a nuevos y serios problemas. Una tremenda plaga de insectos o OVNIS alienígenas que se dedican a abducir a los pobres sims, pueden acabar con nuestras "simulaciones" de humanos o afectarles de forma traumática. Para contrarrestar a los extraterrestres se incorporará también la figura de los "men in black", agentes que podrán dedicarse a la investigación de este tipo de fenómenos. En general, la comunidad de aficionados a «Los Sims» ha hecho más hincapié para que, en el lanzamiento de la ampliación, se mejoraran aquellos elementos que pueden dar a los personajes más diversidad en sus experiencias de vida. Con este pack habrá más profesiones disponibles, tanto legales como clandestinas. Ahora podemos dedicarnos a hacer de hackers, obteniendo más experiencia a medida que logremos reventar sistemas informáticos, y entre otros empleos podremos trabajar como adivinos, cobrando a nuestros visitantes por leerles las cartas de Tarot. Con el nuevo programa se pierde un poco la obsesión por lograr el máximo realismo y se ofrecen otras vías y experiencias más inverosímiles; tanto que incluso podremos toparnos con un genio y hacer que éste nos conceda un deseo. Pero también encontraremos otras opciones que aumentarán el realismo con respecto al programa original, algo descafeinado en algunos aspectos. No es que podamos montar una orgía salvaje en casa, pero con perseverancia, lograremos ver a dos de «Los Sims» hacer el amor, eso sí con la correspondiente área adecuadamente difuminada y sin dar lugar al más mínimo atisbo de morbo. Algo que se echaba de menos anteriormente teniendo en cuenta que el sexo es una parte fundamental de la vida. Una de las funciones que más nos ha llamado la atención desde el primer momento ha sido la que nos permitirá importar grupos de sims o familias y llevarlas a cualquier parte. Uno de los cinco barrios podrá ser reservarado para importar familias enteras. Además podrán abarcarse los cinco barrios en el juego, lo que da un control total de unas 50 familias. Lo único que no parece que vaya a cambiar en absoluto es el interfaz, elemento que a veces resulta algo incómodo a la hora de movernos con el personaje cuando la escena está recargada. No obstante, observando cada una de las aportaciones esperamos confirmar pronto que todas estas mejoras y posibilidades ampliadas se han integrado correctamente y sin que supongan dificultad alguna. Si es así, el juego se verá apreciablemente enriquecido en su jugabilidad.

*S.T.M.*



**Tan sólo con frotar una lámpara mágica podemos recibir la visita de un genio que estará dispuesto a concedernos cualquier deseo.**



**Aparte de los típicas fiestas de antes ahora podemos montarlas en plena playa, para lo que comprar un chirinquito vendrá de perlas.**

# 8 razones para asistir al ECTS... (Si perteneces a la prensa especializada)

# y 3 para no asistir al ECTS... (Si perteneces a una compañía)

En los albores del siglo XXI, el ECTS vive, como la industria misma, un periodo de transición, importante y profundo. Nos encontramos en un momento en que la feria más importante del videojuego, a nivel europeo, se ve abocada a afrontar una serie de cambios y reflexiones sobre su propia existencia, amenazada desde hace tiempo por la organización del E3, con el mastodóntico mercado de los Estados Unidos como principal apoyo. Sin embargo, los organizadores del ECTS no quieren dejar este evento como una feria de segunda división. Aún existen poderosas razones que impulsan a la prensa especializada a asistir a este evento. Micromanía las desglosa en las siguientes páginas.

Siguiendo la tónica que, en los últimos años, se ha venido dando durante la celebración del ECTS, ciertas compañías han decidido dejar a un lado su presencia en la, supuestamente, feria más importante del mercado europeo, por diversas razones. Quizá la principal es el enorme desembolso económico que, según estas compañías, supone el estar presente en este evento. La segunda es que en opinión de estas mismas compañías, una vez superado el E3, cualquier otro acto similar, en un mismo año, carece de relevancia. Sin entrar a juzgar estas consideraciones (aunque parte de razón no falta), determinadas compañías celebran su ECTS "paralelo", sacando fuera del recinto de celebración sus presentaciones y juegos. Los resultados de esta decisión se descubren a continuación.

ECTS 2000

# Estar o no estar esa es la cuestión

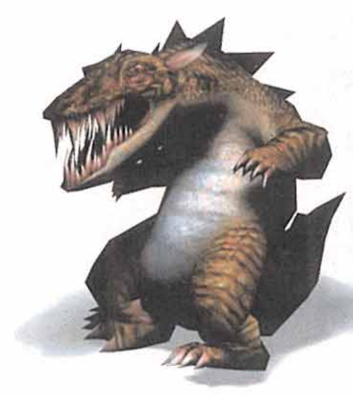
Desde el día 3 hasta el 5 del mes de septiembre, el Olympia londinense reunió, un año más, a compañías, editores, desarrolladores y prensa especializada del mundo del videojuego, para mostrar lo que de nuevo y más importante le espera al mercado de aquí a fin de año, y en algunos casos más allá.

La edición del 2000 ha sido la última del ECTS que se celebrará en este clásico edificio. La próxima edición se celebrará en un recinto mucho más moderno, amplio y con mejores infraestructuras, más adecuado para servir de escenario a un evento de esta magnitud. El ExCel, situado a orillas del Támesis, hará las veces de telón de fondo para el ECTS del 2001.

Pero mientras la organización realiza los cambios pertinentes para futuras ediciones de la feria, la del presente año se ha visto, una vez más, afectada por la cada vez más habitual ausencia de las grandes compañías. ¿Qué ocurre realmente en el ECTS? La conjunción de diversos factores ha venido jugando en contra de la feria desde hace, poco más o menos, un lustro. En primer lugar, el E3, el gran "monstruo" del mercado internacional, que sirve de escaparate para todo un año. En segundo lugar, y según argumentan las compañías ausentes, el enorme coste de exhibir juegos en el recinto del ECTS. Así, ya van varias ediciones sin ver a Electronic Arts, Activision, Sega o, este año, EIDOS, Acclaim, Infogrames, etcétera. Sin embargo, se está produciendo un curioso fenómeno: pequeñas compañías independientes –algunas de fuera de Europa– se intentan dejar ver durante el evento, aprovechando las posibilidades que les brinda un pequeño espacio, para mostrar producciones casi desconocidas. Y de vez en cuando –muy de vez en cuando– surge alguna pequeña joya en el firmamento del videojuego independiente. Aunque, cierto es, esto no es algo que pueda justificar a la larga un evento de la magnitud del ECTS. Las soluciones para que esta feria vuelva por sus fueros y se convierta, de nuevo, en el gran acontecimiento del mundo del software de entretenimiento en el viejo continente no son sencillas. Y hasta que todas las grandes y todas las independientes puedan compartir un espacio común y reunirse en el mismo evento para mostrar a una Europa ávida de novedades, juegos y tecnología –todo influye, queramos o no–, las muestras paralelas se suceden. Lo más interesante del ECTS y de fuera del ECTS, ha sido seleccionado por Micromanía en un rapidísimo y breve resumen en el que muchos verán que, aunque no todo son novedades, sí existen argumentos bastante válidos como para mantener unas expectativas de futuro –quizá inmediato– bastante atractivas sobre distintos juegos.

EL JUEGO

# Black & White

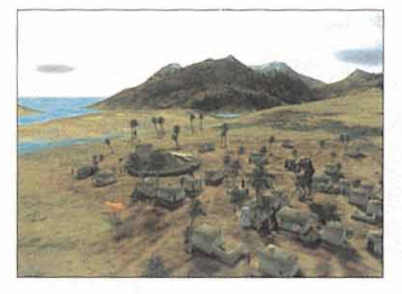

**Desde el mismo momento en que la información comenzó a correr, y Lionhead, con Peter Molyneux a la cabeza, mostraron a un asombrado mundo el nuevo juego que tenían en desarrollo, «Black & White» se convirtió en un objeto de deseo. A medida que ha avanzado el proyecto, las increíbles posibilidades de un título original y con un concepto realmente nuevo, lo han convertido en el juego más esperado y, quizá, más impresionante, de los últimos años.**




Peter Molyneux ha estado realmente ocupado durante los últimos meses. Y no sólo en lo que concierne, directamente, al desarrollo de «Black & White». Presentaciones del juego a prensa especializada y conferencias para colegas desarrolladores le han mantenido muy atareado. Sin embargo, Molyneux es uno de esos raros personajes que disfrutan de lo que hacen. Y se nota. Tanto creando juegos, como presentándolos. Y por eso está, y no sin razón, orgulloso de su nuevo "bebé".

«Black & White» es, en palabras de su creador, el mejor juego que ha desarrollado jamás. Algo así, viniendo de alguien que ha sido responsable de títulos como «Dungeon Keeper», «Syndicate Wars» o «Populous», no es un comentario desdeñable.

No se trata sólo de que técnicamente nos encontremos ante un verdadero Goliat del software, sino de todo un "tour de force" en cuestiones relativas a originalidad, jugabilidad, adicción, posibilidades e IA. Hacer un juego en el que, por vez primera, el usuario sea el único responsable del devenir de la acción, de manera literal, según afirma Molyneux, no es tan sencillo de encontrar. Ello ha motivado una enorme dificultad en la producción, al tener que equilibrar respuestas teóricamente ilimitadas del programa a las acciones decididas por el usuario. Sin embargo, Molyneux comenta que es imposible, en la práctica, que dos partidas sean iguales, no ya por el mismo jugador, sino por cualquier usuario que juegue con «Black & White». Uno de los aspectos más sobresalientes de «Black & White» es el diseño del interface de usuario, creado lo más simple e intuitivo que ha sido posible. Tanto es así, que tan sólo un puntero, en forma de mano, controla todas las acciones del juego. Molyneux cuenta que se ha querido huir de toda complicación añadida, y se han barrido de un plumazo iconos y funciones de teclado, que pudieran distraer de la acción en pantalla. Durante la presentación realizada en el ECTS, a la prensa, Molyneux realizó un comentario esclarecedor: "tan sólo voy a usar el teclado para introducir algunos "cheats" (trucos) que me permitan mostrar diversas secciones del juego. Todo el control se realiza, tan sólo, con el ratón".



Literalmente, las posibilidades de ser Dios, en un mundo poblado de criaturas "vivas", cuya IA es asombrosa, e intentando que crean en nuestro poder (llevando a cabo acciones milagrosas que llamen su atención) es todo un desafío. Las posibilidades que nos da son ilimitadas, en base a una serie de actividades relacionadas con la magia, que podemos poner en práctica. Pero la libertad, por una vez en un videojuego, es real y total. Podemos hacer todo aquello que deseemos, sea bueno o malo, influyendo decisivamente en el devenir de la historia, convirtiéndonos en unos santos o en unos auténticos demonios, y todo esto se reflejará no sólo en lo que nuestros seguidores crean de nosotros, sino en el mismo aspecto del juego.

Otro apartado (mejor dicho, otros) en que «Black & White» se diferencia de cualquier otro título, es la multiplicidad de pequeños detalles –cientos, sin exagerar– que aportan distinción al título. Detalles como nominar a cada uno de los personajes del juego con la identificación de nuestra lista de correo electrónico, de modo que, en plena partida, nos avisará de si nos ha llegado un e-mail. O poder incorporar a la acción el tiempo atmosférico de la vida real, gracias a datos descargados de Internet. O hacer que la criatura, nuestra encarnación en «Black & White», aprenda a bailar usando cualquier tipo de música descargada de Internet. O, por supuesto, las posibilidades del juego On-line que ofrece «Black & White».

Sin duda, la última producción de Molyneux, es el juego a seguir en los próximos meses, para todos los amantes de los títulos de calidad, y verdaderamente revolucionarios. Una maravilla.

# Dinamic Multimedia



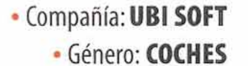


**P**or vez primera desde hace años, y rememorando la época dorada del soft español, una compañía tan veterana como Dinamic Multimedia ha contado con un stand propio de exhibición en el ECTS. Algo que no podría pasar de la mera anécdota, es bastante significativo, ya que éste parece el año en que el mercado europeo va a notar la fuerte presencia de los desarrollos españoles de calidad.

Dinamic mostraba en su stand un nutrido grupo de títulos, de una calidad más que notable, entre los que pudimos encontrar las primeras escenas reales de «PC Ciclismo», así como «Runaway», «M», «Grouch», «Resurrection» –cuyas demostraciones eran realizadas por sus creadores, los chicos de Nébula–, etcétera, con una especial atención a «La Prisión», con partidas online, en vivo, conectados al servidor instalado en sus oficinas madrileñas, así como un título del que, hasta la fecha, no se había enseñado nada en absoluto, y que encontró en el ECTS el marco perfecto para su presentación: «Excalibug». Nadie podría haber imaginado que Enigma estaba metida en el desarrollo de un juego que guarda una similitud en ciertos conceptos y, por qué no decirlo, incluso en calidad, con un gigante como «Warcraft III». Así es, un título que combina estrategia, acción y rol, en tiempo real, basado en un excelente engine 3D, y con unos protagonistas peculiares (son insectos dotados de las habilidades y emociones de un humano). Este título se puede convertir en un juego que va a sorprender a más de uno. En definitiva, un catálogo no sólo nutrido, sino de una calidad muy alta.



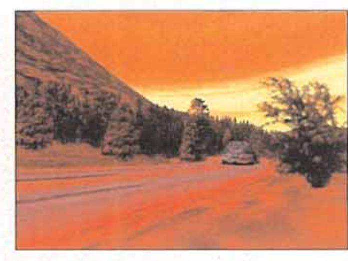
# Pro Rally 2001

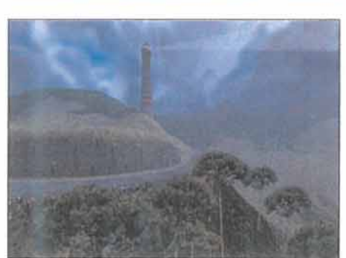


- Compañía: **UBI SOFT**
- Género: **COCHES**
- En preparación: **PC**









## Pisando a tope



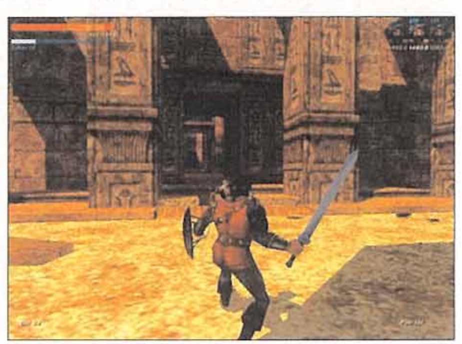
**M**ientras en la edición de 1999 del ECTS «Pro Rally 2001» se mostró a puerta cerrada, y en un estado de desarrollo muy primitivo, pero que dejaba entrever unas maneras realmente excepcionales, el 2000 ha sido el momento de la presentación oficial, de cara al público, de uno de los proyectos más ambiciosos de Ubi para los próximos meses. El hecho de que sea un título desarrollado en España es significativo, pues el número de juegos que la compañía gala produce cada temporada es muy elevado.

«Pro Rally 2001» es, sin duda, uno de los juegos de rallies, que más alto apuntan en el género. Títulos como el mismo «Colin McRae Rally» pueden empezar a preocuparse pues, tanto técnicamente como en opciones de juego, variedad y adicción, «Pro Rally 2001» se perfila como todo un éxito, y en un campo donde cada vez es más difícil innovar, a no ser que se trate de combinar sabiamente el máximo realismo con la jugabilidad más elevada.

# Blade: The Edge of Darkness

- Compañía: **REBEL ACT**
- Género: **ACCIÓN/AVENTURA**
- En preparación: **PC**







## Por fin llega

**P**oco antes del ECTS, Rebel Act y Friendware dieron a conocer la compañía que se encargará de la distribución del esperadísimo «Blade», fuera de nuestras fronteras. Codemasters ha sido la escogida y, como tal, en su stand se podía contemplar la última versión del juego en funcionamiento. A estas alturas, casi huelga cualquier comentario sobre uno de los juegos españoles que más se han hecho esperar, y desear. Digamos, simplemente, que lo que se pudo contemplar en el ECTS confirma el anuncio de la compañía de que –sí, esta vez sí–, veremos y jugaremos «Blade» antes de que el año finalice.

Técnicamente impecable, excepcionalmente trabajado en aspectos como jugabilidad y diversión, cada vez más preciosista y con múltiples detalles de calidad –y gore–, «Blade» se perfila como el mejor juego de su género, que se vaya a poder encontrar en el mercado durante mucho tiempo.

LA NUEVA ERA DEL ROL

# Neverwinter Nights

• Compañía: **BIOWARE** • Género: **JDR** • En preparación: **PC**

**Ya desde sus inicios, «Neverwinter Nights» prometía convertirse en la próxima revolución del rol. Tras la presentación que Bioware efectuó en el ECTS, las promesas se van cumpliendo y haciendo realidad. La nueva era del género está en camino.**















Quedan aún, es cierto, bastantes meses para que «Neverwinter Nights» se convierta en una realidad en el mercado. Pero el tiempo que le queda por delante en su desarrollo no hará sino aumentar las ansias y expectativas de una legión de aficionados al mundo del rol, tras las últimas producciones de BioWare. Sin embargo, muchos se sorprenderán al conocer los pormenores de un juego que rompe con todo lo establecido por títulos de tanto éxito como «Icewind Dale» o las dos entregas de «Baldur's Gate».

«Neverwinter Nights» es, en palabras de sus creadores, lo más cercano que se pueda imaginar a un juego de rol de mesa, clásico. Trent Oister, productor de BioWare, se encargó, de este modo, de abrir la demostración de lo que será este título.

La base técnica de «Neverwinter Nights» la encontraremos en una versión modificada del engine de «MDK 2». En efecto, el nuevo universo «AD&D» creado por BioWare es un juego 3D, en el que este apartado tiene una especial importancia. El otro pilar básico de la producción es la historia que envuelve la acción. Según comenta Oister, siempre existirá en «Neverwinter Nights» un motivo para cualquier posible acción. Entrando más de lleno por tanto, en el terreno de la aventura, que en el de la simple exploración, BioWare está llevando a cabo la apertura de un camino pocas veces recorrido, o no siempre con fortuna, en el mundo de los JDR.




La tenebrosa ambientación de «Neverwinter Nights» es otro de los puntos fuertes del juego. La potencia y flexibilidad del engine 3D utilizado permite confiar una importancia específica al uso de luces y sombras, y la proyección, con resultados sumamente reales, de estos efectos visuales. En el apartado visual, el preciosista entorno gráfico se conjunta con unos intuitivos y eficaces diseños de interface que, por más de un motivo, recuerdan a títulos como «Diablo». No sólo en su estructura, sino en su efecto sobre lo que se ve, y lo que se deriva en la acción del juego. No se trata de buscar coincidencias, en todo caso, pues Oister ya apunta que el conjunto es bastante original en su concepto y desarrollo, y no le falta razón. Se trata, pues, de ofrecer la experiencia más completa, realista e inmersiva que se pueda dar en el rol.

La vertiente de juego multiusuario, por supuesto, es clave en el desarrollo de «Neverwinter Nights», estableciéndose nuevas infraestructuras por parte de BioWare para el soporte de esta modalidad, en el momento en que el juego esté disponible. La idea es crear los servidores más eficaces en su gestión de las partidas online, de modo que cada máquina controle de manera simultánea a un máximo de 64 usuarios, del conjunto total de participantes a nivel mundial.

Por último, hacer una especial mención al explosivo editor que incorporará «Neverwinter Nights», basado en las herramientas usadas por los propios diseñadores del juego, el «Aurora Toolset». La sencillez y potencia del mismo permite crear entornos de juego en tan sólo cinco minutos, y entrar en ellos de manera inmediata, pudiendo incluso hacerse modificaciones en tiempo real.

«Neverwinter Nights» promete convertirse en la revolución del mundo del rol.

EL TAMAÑO TRIUNFA

# Giants

• Compañía: **PLANET MOON/INTERPLAY** • Género: **ACCIÓN/AVENTURA** • En preparación: **PC**

**Desde hace dos años, «Giants» acude puntual a su cita en cada nueva feria del videojuego, ya hablemos de la europea o la norteamericana. Éste es uno de esos casos en que, quizá, una presentación excesivamente prematura puede afectar a la percepción del juego como uno de los típicos "eternamente esperados". Sin embargo, el mejor aspecto que presenta día a día, lo confirma como uno de los grandes valores del futuro inmediato del sector.**

Tener a un equipo como Planet Moon, responsables del maravilloso «MDK», es suficiente garantía como para esperar lo mejor de un juego como «Giants». Su original concepto, pese a tratarse, sobre todo, de acción, y el surrealista e imaginativo diseño visual, hicieron volver muchas cabezas al paso por el stand de Virgin e Interplay.

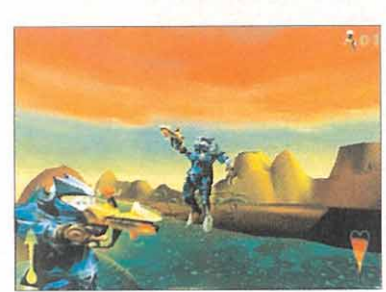
«Giants» nos mete de lleno en un universo fascinante, que nos atrapa irremisiblemente sin darnos tiempo a reaccionar. Tres razas en conflicto, junto a una serie de enemigos comunes a todas ellas, forman la base de un espléndido combinado de aventura y acción, en los que las posibilidades y variedad de juego resultan abrumadoras.

Usando la tecnología, la estrategia y la magia o la fuerza bruta, que definen a cada una de las razas y protagonistas del juego, nos las habremos de ver con los personajes más extravagantes –como no podía ser de otro modo– y, sí, gráficamente bellos, que pueblan el universo del soft de más próximo estreno.

En su última aparición pública, sin embargo, en «Giants» se echó de menos una demostración más profusa de algo que se contempló como la base de toda muestra en el pasado E3: el modo multijugador.

Aunque estructurado en su apartado de un único jugador como una historia completa, con sus correspondientes secuencias cinemáticas, que forman el hilo conductor de la acción, el magníficamente resuelto componente multiusuario, en que los jugadores pueden manejar a personajes de todas las razas en la misma partida, aprovechando las distintas habilidades de cada uno de un modo más compensado de lo que a priori se puede imaginar, resulta de lo más atractivo en el conjunto.





El concepto mecánico y tecnológico, representado en la figura de los Meccaryns, que además de un armamento ultramoderno cuentan con la posibilidad de atacar desde el aire y en grupo, se enfrenta a la fortaleza física de Kabuto, un ser gigantesco y cuya habilidad máxima –y casi única– es arrasar cuanto se le pone por delante. Finalmente, Delphi, una combinación entre hechicera y amazona, hace de los ataques cuerpo a cuerpo, y de los diversos hechizos disponibles –que se basan en el uso de fuerzas meteorológicas– sus principales habilidades. Lo sorprendente en el apartado multijugador, como ya se ha mencionado, es el equilibrio conseguido al enfrentar tan dispares potenciales. Los distintos modos de juego implementados –no todo se basa en un "deathmatch" típico– favorecen el uso de diversas estrategias, según el terreno en que se desarrolle la acción.





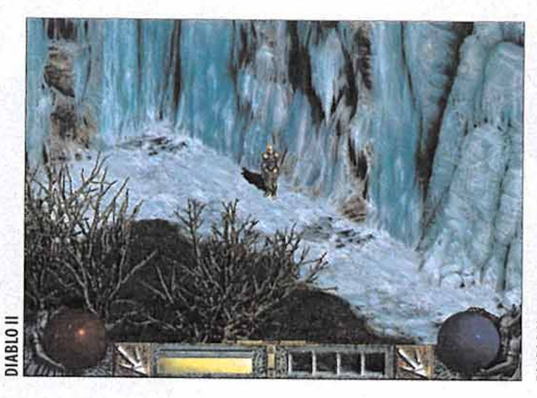
En referencia a terreno y escenarios, cabe decir que "Giants" es también de esos juegos en que el entorno y el engine sacan el máximo partido posible para la acción. Los personajes más vulnerables pueden huir de los ataques de Kabiuto ocultándose en diversos lugares a los que el gigante no puede llegar. Delphi es capaz de usar sus hechizos para alterar la orografía, y los Meccaryns aprovechan al máximo su habilidad de volar.

Si uno de los apartados más complejos de un desarrollo es equilibrar acción, posibilidades, jugabilidad y tecnología, «Giants» es uno de esos casos poco habituales en que este aspecto está casi perfectamente conseguido.

LOS GRANDES ÉXITOS CONTINUAN

# Los nuevos títulos de Blizzard y Sierra


DIABLO II


DIABLO II


DIABLO II


DIABLO II

**Cabría decir que de novedades, en este caso, no es de lo que se trata. Casi, al contrario, hablamos de títulos harto conocidos; aunque, para ser sinceros, es de continuaciones y expansiones. Blizzard, tras el éxito imparable de «Diablo II», anuncia una ampliación del juego, con nuevos niveles y personajes. A ella se suma el impactante «Warcraft III», y Sierra, la casa madre, redondea el conjunto con, entre otros, un nuevo título del universo «Half Life». Un trío de ases.**

Hablar de «Diablo II» a estas alturas resulta poco menos que redundante. Todo lo que se podía decir, o casi todo, sobre la última producción de Blizzard, ya se ha contado. Todo el mundo conoce el nuevo éxito de la compañía, y jugadores de medio mundo están enzarzados en Battle.net en mil y una batallas. Pero Blizzard North, responsable del juego más esperado de este año, no se ha ido de vacaciones tras el lanzamiento de «Diablo II», y están preparando –y mostrando– lo que será la expansión del juego, que no verá la luz hasta el próximo año (sin confirmación exacta de semestre).

Esta ampliación no sólo ofrecerá a los usuarios de «Diablo II» más escenarios y enemigos a los que combatir. Los protagonistas se amplían con dos nuevos personajes –Druida y Asesina– que se suman a los cinco ya existentes. Además de armas y habilidades especiales para cada uno, hay que decir que sus fuerzas mágicas son especialmente relevantes, y en ciertos casos mejores y más amplias que las de los protagonistas actuales.


GUNMAN


GUNMAN

Esta ampliación está orientada no sólo al apartado multijugador, como cabría pensar de nuevos escenarios y protagonistas, sino que continúa la historia de «Diablo II», que quedaba "colgada" en el punto en que Baal desaparece, poniendo como objetivo último su búsqueda y posterior aniquilación. Por supuesto, se podrá continuar el juego con cualquiera de los personajes creados en el original, aunque también se podrá iniciar, desde el comienzo de «Diablo II», la aventura con los nuevos personajes.

En cuanto a «Warcraft III», poco más se puede contar de lo ya conocido hasta ahora, y tras las modificaciones que sufrió el proyecto inicial que se presentaron en el E3. De momento, en lo que Blizzard está trabajando es en la depuración y nuevo diseño del interface de usuario, estructurado en base a árboles de habilidades pero que, en la situación actual, aún no está definido totalmente.

La gran "novedad" de Sierra es «Gunman». El entrecomillado se debe a que en el E3 ya se pudo contemplar una primera versión muy primitiva, en pases privados, aunque ya se ha presentado al gran público. Se trata de algo que, sin poderse considerar como una segunda parte de «Half Life», está muy cerca de serlo por varias razones. La primera, es que los creadores de éste se encuentran tras el desarrollo de «Gunman», como asesore. La segunda, es que su diseño de acción es muy similar. La tercera, la estética futurista/alien, marca de la casa. Y, finalmente, su historia coincide en algunos momentos con la narrada en «Half Life». «Gunman», en el apartado técnico, resulta sobresaliente. Sobrecogedores escenarios combinados con una historia que se mueve en el conocido universo de «Half Life», aunque con distintos escenarios, enemigos y armamento, así como opciones de acción. Está diseñado para resultar nuevo, aunque bastante familiar a todos aquellos que ya disfrutaron del título de Valve. Las previsiones nos dicen que «Gunman» estará disponible a finales de año.

Como se puede comprobar, aunque Blizzard y Sierra no se han lanzado a por una serie de novedades, como tales, saben muy bien por donde se andan y esperan obtener éxitos tan sonados o mayores que los conseguidos hasta el momento, con los originales en que se basan estos tres atractivos desarrollos.


WARCRAFT III

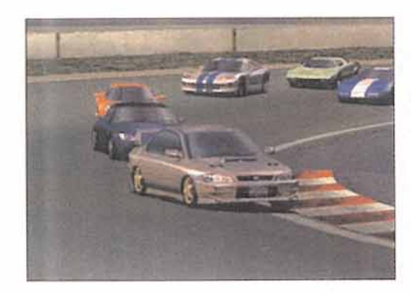

WARCRAFT III

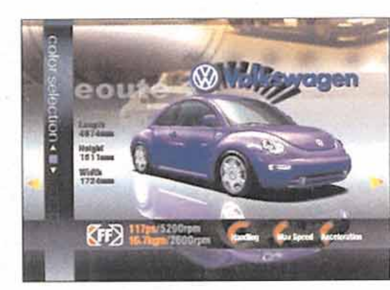

WARCRAFT III

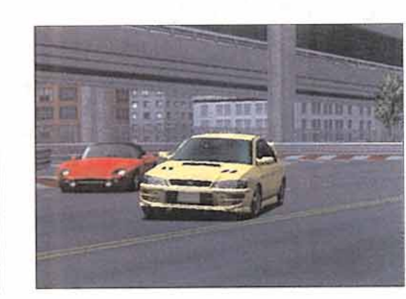
## SONY PRESENTA SU MEJOR TÍTULO

# Gran Turismo 2000

• Compañía: **POLYPHONY/SONY** • Género: **COCHES** • En preparación: **PLAYSTATION 2**







**Uno de los títulos más aclamados para PlayStation, como representante del potencial técnico de la máquina llevado al límite, fue «Gran Turismo». Sony, en vísperas del lanzamiento de PlayStation 2, ha apostado sobre seguro con nuevas entregas de sus títulos insignia y, muy especialmente, con «Gran Turismo 2000», el mejor representante que ya tuvo la máquina en el E3.**

Cuando, en la pasada edición del E3, «Gran Turismo 2000» fue presentado de manera "oficial" –pues numerosas noticias e imágenes se habían vertido ya sobre el desarrollo de Polyphony–, casi todo el mundo coincidió en que se trataba del, en ese momento, título más prometedor y conseguido para PlayStation 2 (dejemos fuera a «MGS 2», pues a excepción de vídeos, no se conoce nada más, mostrado a la prensa).

«Gran Turismo 2000» recoge todo el espíritu del título original, y lo traslada a una versión que ha sido remozada de principio a fin, tanto técnicamente como en diseño de juego.

No se han realizado, también hay que decirlo, cambios drásticos que afecten a la jugabilidad o la familiaridad que un usuario de «Gran Turismo» pueda sentir. Las modificaciones, según se hizo notar en la presentación del ECTS, se deben asumir en el sentido de mejoras. Como ejemplos, baste decir los más significativos. La resolución durante la acción en tiempo real y las repeticiones –uno de los puntos fuertes y más espectaculares– se ha duplicado respecto a la de «Gran Turismo». Asimismo, «GT 2000» es uno de los títulos que han comenzado a explotar ciertos potenciales del hardware de PS2, aunque no al límite. El caso del uso de mapeado de entorno es el mejor exponente. En tiempo real, el juego "captura" la imagen de todo aquello que rodea al vehículo –escenario y otros coches– y lo aplica como textura reflejada sobre el coche del usuario y sobre los coches rivales. Así, podemos ver reflejado nuestro automóvil sobre la superficie de otros, en un adelantamiento, además de tomar también las figuras del escenario –árboles, farolas, etcétera...– como elementos de referencia para este mapeado.

El objetivo ha sido que todo en el juego tuviera un aspecto mucho más real y natural que en el juego original –donde estos efectos eran simulados–, así como porporcionar al conjunto una apariencia mucho más cinemática, más cinematográfica.

Dónde sí ha habido variaciones importantes es en lo referente a la cantidad. El cambio respecto a «Gran Turismo», en número de circuitos y vehículos disponibles es significativo. Quince circuitos –con dos posibilidades de recorrido diferentes– y ciento cincuenta coches en total –según se aseguró, es el máximo que habrá en la versión final del juego–. En comparación con el original de PlayStation se antoja algo escaso, aunque sigue siendo un número muy elevado.

La razón estriba en los datos, en bruto, que el programa debe procesar. En total, «Gran Turismo 2000» gestiona una cantidad cincuenta veces superior en complejidad y cantidad a los datos del juego original. Todas las cifras, en general, se han multiplicado. Los modelos de los coches, por ejemplo, alcanzan una cifra media de 5.000 polígonos –a lo que hay que sumar todos los efectos visuales–, y las incidencias atmosféricas que, en «Gran Turismo 2000», se reducen a la lluvia –de momento, nada más–.

Se han quedado fuera también ciertas opciones que, a priori se podían presentar muy atractivas, pero que Polyphony no ha querido afrontar, como el juego online –quizá en un próximo proyecto–, dejando la pantalla partida como única opción multijugador.

Sí resulta interesante, sin embargo, la noticia del acuerdo al que está intentando llegar la compañía con diversos fabricantes de hardware para la fabricación de volantes con tecnología Force Feedback para PS2, que aprovechen todas las posibilidades del juego.

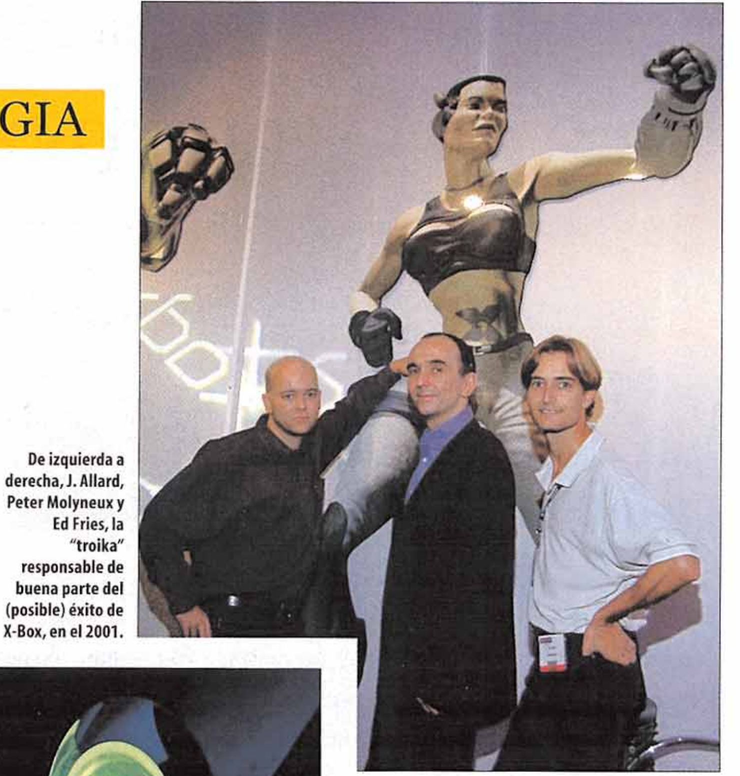
Todo esto vendrá en un DVD. Un único DVD que, según los responsables del juego, es un gran logro pues, antes de depurar el código, «Gran Turismo 2000» ocupaba entres tres y cuatro DVD, debido a la gran cantidad de datos que maneja.

El mejor, sin duda, en PlayStation 2.

MICROSOFT REVELA SU ESTRATEGIA

# La ambición se llama X-Box

**Finalmente, X-Box comienza a mostrar sus triunfos. El ECTS 2000 ha servido como escenario para el anuncio por parte de la compañía de Bill Gates de algunas de sus más audaces estrategias. Nombres, datos y compañías que apoyarán el mastodonte tecnológico de Microsoft, y que hoy son tan sólo la avanzadilla de una nueva manera de concebir los videojuegos.**

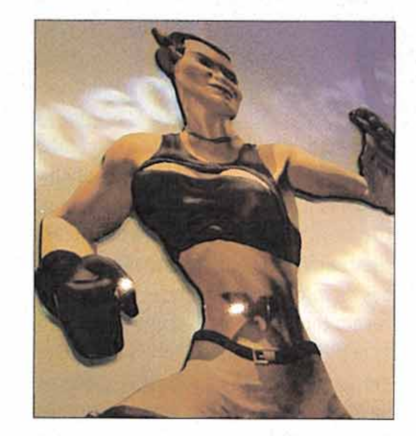


De izquierda a derecha, J. Allard, Peter Molyneux y Ed Fries, la "troika" responsable de buena parte del (posible) éxito de X-Box, en el 2001.

Por supuesto, todo el mundo conoce a estas alturas la (no PC) consola de Microsoft. Ese proyecto que algunos han tachado despectivamente de un simulacro de PC metido en una caja... Pues bien, en cierto modo, así es. Pero, a veces, lo más simple, en apariencia, puede esconder muchas sorpresas.

Durante la celebración del ECTS, Micromanía tuvo oportunidad de charlar con J.Allard, Director del proyecto X-Box, desde sus comienzos, y el hombre que también estuvo detrás de todo el desarrollo y creación de Internet Explorer (y que, de paso, puso a Microsoft en medio de un juicio antimonopolio, sin pretenderlo). Allard no niega que la idea del PC dio origen a X-Box pero, ¿cómo afrontar ese concepto? Todo partió de la realidad última en el momento en que X-Box comenzó a gestarse como idea: la máquina más potente de juegos es el PC de gama más alta, así que todo se reducía a conseguir los mejores componentes existentes en el mundo de la informática de consumo, optimizarlos, reducir costes en la producción y crear la máquina más potente de juegos, con la versatilidad y la potencia de los PC, pero evitando cualquiera de los numerosos problemas que, hoy día, tiene esta máquina, basados en la necesaria compatibilidad de múltiples componentes sobre cualquier tipo de software. Además, y partiendo de la base de muchas de las actuales virtudes del PC relativas a juegos –conexión online, disco duro, gran cantidad de memoria...– se quiso que X-Box disfrutara de las mismas, y con una potencia aún mayor.

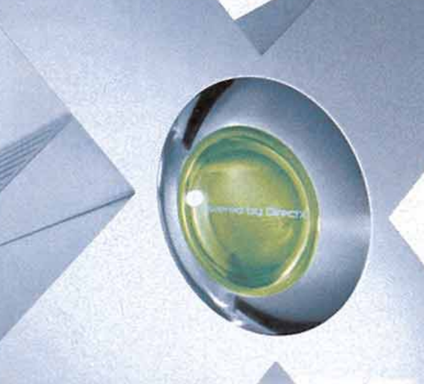
Como ejemplo, los 64 MB de memoria RAM unificada, que permite a los desarrolladores usar siempre la memoria allí donde se necesite, las herramientas de desarrollo –conocidas y usadas por todo el mundo, en la actualidad–, o el sonido. X-Box es especialmente atractiva





en este campo, pues el uso de 256 canales de sonido 3D, dan lugar a múltiples posibilidades para crear entornos inmersivos de juego, allí donde otras consolas –incluyendo PS2– no podrán llegar, al utilizar sólo audio stereo.

Sin embargo, y una vez conocida la enorme potencia hardware de X-Box la gran incógnita de la máquina, de cara a un posible éxito frentes a sus competidores, radica en los juegos. Sobre todo, y en un mercado como el de las consolas, en los juegos que vengan de Japón y que se vendan en Japón.



Microsoft, en este sentido, ha agarrado el toro por los cuernos. Una conversación con Ed Fries, jefe de desarrollo de juegos para Microsoft –áreas X-Box y PC– aseguró a Micromanía estar en tratos con numerosas compañías japonesas que actuarán como first parties (creadores de juegos exclusivamente para X-Box), así como otras que lo harán con una categoría de Third parties (independientes de Microsoft, pero apoyando con producto a la consola), y cuya lista completa se daría a conocer, aproximadamente cuando este número de Micromanía esté en la calle.

Pero, ¿qué ocurre con los títulos desarrollados en Europa y Estados Unidos? ¿Realmente contará Microsoft con juegos suficientes, y de calidad, como para considerar X-Box como un éxito en el difícil y competitivo mercado de las consolas? Nuevamente, Microsoft no se ha andado con tonterías en este sentido. La contratación de numerosas compañías de desarrollo, y de Peter Molyneux –sí, el creador de «Black & White»– como jefe y coordinador de producción para X-Box, aseguran que la máquina de Microsoft se verá surtida desde el principio de muchos y buenos juegos.

Tanto es así, que se asegura que existirán más de 60 juegos en el momento del lanzamiento de la máquina, y más de la mitad de ellos serán creados directamente por Microsoft o uno de sus estudios afiliados. Además, la compañía tiene muy claro que, según los mercados, hay que asegurar ciertos géneros y títulos. Así, juegos deportivos, de estrategia, aventuras y acción están ya definitivamente confirmados.

¿Alguien dijo que Microsoft no sabía nada del mercado de consolas?

NINTENDO PRESENTA SUS NUEVAS MÁQUINAS

# El gigante despierta del letargo







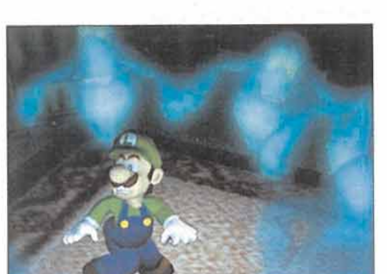


**Parecía que Nintendo estaba demasiado confiada ante la salida al mercado de consolas como Dreamcast, PlayStation 2 y el anuncio de X-Box, y que su Dolphin no era más que un bonito proyecto. Sin embargo, en el ECTS, y pocos días antes, en el Spaceworld celebrado en Tokyo, la gran N destapó el tarro de las esencias y dio a conocer las características de su "caja mágica", presentando en sociedad GameCube, a la que acompañó la esperada Game Boy Advance.**

Nintendo ha demostrado, una vez más, que es capaz todavía de sorprender a propios y extraños a la hora de realizar una máquina dedicada a los videojuegos, en la que lo más importante es, precisamente, poner la tecnología al servicio del juego, y no a la inversa. El cambio de nombre de Dolphin a Game Cube no es más que una mera anécdota sobre la nueva consola de la gran N del entretenimiento.

O, ¿tal vez no? Lo cierto es que el nombre de Game Cube es completamente descriptivo, pues la nueva consola de Nintendo será, físicamente, un cubo. Un hexaedro en el que los conectores para cuatro mandos de control se acompañarán de otros dispuestos para la conexión de un módem, tarjetas de memoria, y el soporte de DVD como medio de almacenamiento másivo.

Nintendo, sin embargo, demuestra con Game Cube que sigue yendo a su aire en esto de los soportes físicos. Aunque el DVD es ya un estándar, el formato de este DVD no es, precisamente, común. Si, habitualmente, un



DVD tiene el mismo tamaño que un CD convencional (12 cm de diámetro), el de Nintendo utiliza el poco conocido formato del CD/DVD de 8 cm de diámetro. ¿Esto que significa? Por un lado, que Game Cube no reproducirá películas en DVD. Será una máquina exclusiva de juegos. Por otro, que Nintendo se sigue garantizando la producción de todo el software –físicamente– con un control exclusivo. Es decir, los royalties, y no en poca cantidad.

Con todo, Nintendo parece haber aprendido de sus errores, léase Nintendo 64, y ha obviado toda referencia a un grupo exclusivo de desarrollos, como sucedió con el "Dream Team" para esta consola. Esto implica que,



junto a las facilidades puestas por la compañía para la creación de juegos, con buenos kit de desarrollo y una serie de herramientas potentes, flexibles y conocidas (no en vano la CPU de Game Cube ha sido desarrollada por IBM, y el chip gráfico por ArtX, compañía propiedad de ATI), Nintendo no quiere poner trabas a todo aquel que desee apoyar su consola.

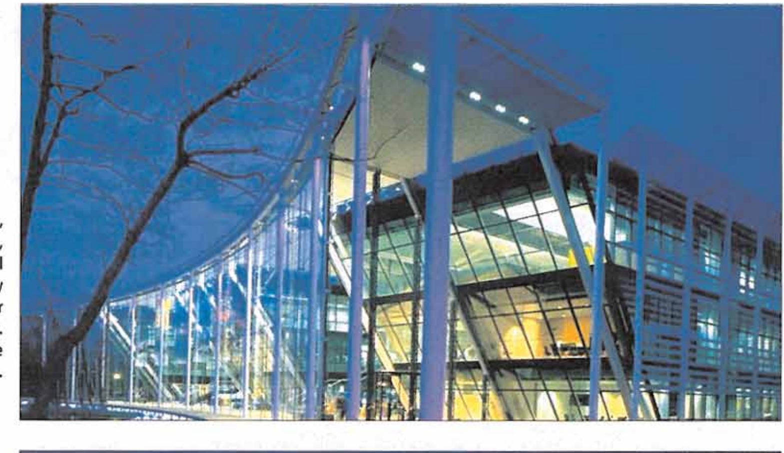
La enorme potencia de Game Cube ofrece en las demos de tecnología mostradas a la prensa algo más que una promesa de soft de calidad. Las primeras imágenes vistas de algo parecido a juegos –pero que no se anunciaron como tales– dejaron boquiabiertos a los asistentes a la presentación de la máquina. Escenas que presentan una calidad visual tal, que parecen auténticas películas de Hollywood.

Y tras Game Cube, el mundo del juego portátil. O, en otras palabras, Game Boy Advance. La esperada nueva consola de Nintendo, con su potencia y tecnología de 32 bit, es la auténtica revolución del videojuego, en un sector dominado desde hace una década por la Game Boy original. Para empezar, su diseño se ha hecho horizontal, ha añadido un par de botones de control más, utiliza sonido estéreo y es capaz de manejar modos 3D simulados, a imagen y semejanza del Modo 7 de Super Nintendo. Además, Nintendo quiere hacer de GBA un soporte para la conexión online, y para todo tipo de conexiones extra, entre las que entra un modo realmente sorprendente.

Es posible conectar una Game Boy Advance al puerto del controlador de Game Cube, y jugar con los juegos de Game Cube en la pantalla de Game Boy Advance. Dicho de otro modo, que ya no hace falta un televisor para poder usar una consola Nintendo.

SER ELECTRONICS ARTS

# Muy bonito el edificio



Ultramodernas, inteligentes, protegidas por mil y una cerraduras y diseñadas por Norman Foster. Unas oficinas de ciencia ficción.



**Electronic Arts, un año más, no ha estado presente en el ECTS. Sin embargo, y aprovechando que se ha hecho construir un ultramoderno edificio inteligente, donde reúnen su infraestructura de marketing y desarrollo, organizó una fiesta para la prensa en la que mostraron su línea de productos para los próximos meses... amén de lucir su nuevo cuartel general, casi la auténtica estrella del evento.**



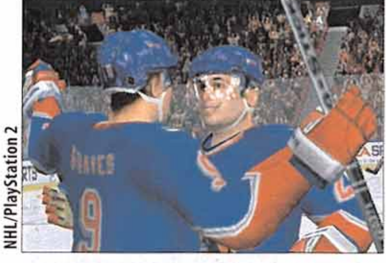
FIFA 2001/PC



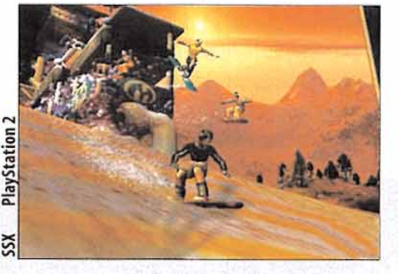
FIFA 2001/PlayStation 2



NHL/PC



NHL/PlayStation 2



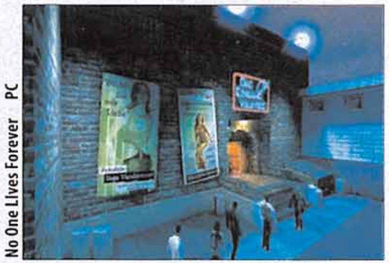
SSX PlayStation 2



SSX PlayStation 2



X Squad PlayStation 2



No One Lives Forever PC

Los comentarios siempre versaban sobre lo mismo:"Es un edificio inteligente.""Ahora tenemos desarrollo y marketing unido en una sola instalación.""Es una creación de Norman Foster..."

Ciertamente, las nuevas oficinas de Electronic Arts en Inglaterra pueden ser consideradas la envidia del mundo de los videojuegos en Europa. Lo único malo es que, en más de una ocasión, la atención del público asistente al evento, en su mayoría prensa especializada, se desviaba de lo que debía haber sido el eje de la noche, los juegos, al edificio en sí. Algo, cuando menos, curioso.

Electronic Arts supo paliar, en cierta medida, el asunto, mediante la presentación por parte de sus más altos cargos, de la nueva línea de producto, en una conferencia en la que se puso un especial énfasis en la línea de EA Sports, el apoyo exclusivo a PlayStation 2, como consola de nueva generación –al menos, de momento– y una animada demostración que Peter Molyneux realizó de «Black & White», que verá la luz en unas semanas (sí, ciertamente ha sido un ECTS muy agitado para Molyneux, que estaba omnipresente).

No se puede decir que los títulos presentados en conjunto, en la noche de EA, fueran novedades absolutas, pese a que aquella era la primera ocasión en que, físicamente, aparecían ante los ojos de la prensa de toda Europa. Líneas como EA Sports han conseguido, a lo largo de los años, familiarizar a usuarios y periodistas con los juegos que la componen. Así, las nuevas ediciones de títulos como «FIFA», «NBA», «NHL», «Stars», «Formula 1», etcétera..., se encontraban presentes, en sus distintas versiones de PlayStation, PS2 y PC.

Quizá las compañías afiliadas de Electronic Arts son las que depararon algo más de "novedad", con juegos como «Red Alert 2», «No One Lives Forever», el ya mentado «Black & White», «Alice», «Aiken's Artifact», etcétera..., hacían acto de presencia, ya fuera como versión jugable del título o vídeos de presentación de los mismos.

Lo que es innegable es que la línea de productos que Electronic Arts tiene preparada para los próximos meses resulta, como es habitual, elevada en cantidad y calidad, con juegos para todos los gustos.

Quizá, si además el (muy bonito) edificio de Electronic Arts no hubiera sido la estrella de la noche y se hubiera permitido fumar en el interior del recinto, la prensa habría estado mucho más atenta a los juegos, que debían haber sido más protagonistas de lo que al final llegaron a ser.



Aiken's Artifact PC



American Mcgee's Alice PC



Alien Resurrection PlayStation



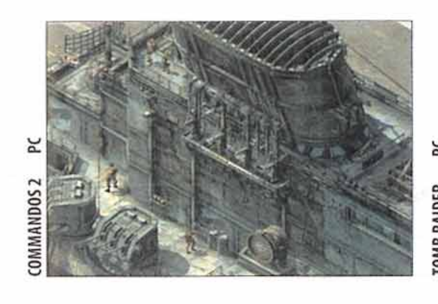
Red Alert 2 PC

SER EIDOS



# Larga vida a Commandos 2

**EIDOS ha sido otra de las grandes compañías, tradicionalmente presentes en el ECTS, que ha dado la espalda, este año, al certamen. Las razones, o algunas de ellas, ya se han dado a conocer. Así, un par de días antes de que comenzara el evento del Olympia, la compañía reunió a un grupo de periodistas europeos en un hotel situado a las afueras de Londres, para dedicar una ronda de presentaciones a todos sus nuevos juegos.**


COMMANDOS 2 PC

TOMB RAIDER PC


ANACHRONOX PC


FORMULA 1 WGP PC


PROJECT EDEN PC


STARTOPIA PC


TIME SPLITERS PlayStation 2

Y, aunque el número de juegos, versiones, formatos, géneros y novedades no era, precisamente poco, hay que comenzar diciendo que, en opinión de Micromanía, no habría hecho falta llegar hasta Ashdown Park para enterarse de que «Commandos 2», el ansiado, esperado y espectacular título de Pyro Studios, y hecho en España –para aquel que aún no se haya enterado– era de largo el mejor de cuantos se presentaron en el nuevo catálogo de EIDOS.

Podríamos decirlo de muchas maneras, pero la única realidad es que no había un solo juego que se acercara a la calidad de «Commandos 2». Lo que resulta mucho más irónico, perteneciendo a la prensa española, es que Micromanía se desplazara a cientos de kilómetros para descubrir que lo mejor, lo tenemos al lado.

Del título de Pyro poco se puede comentar, que a estas alturas no se conozca, pero sí mereció la pena la visita a este evento pues en el mismo se pudieron contemplar, en estado operativo, las versiones PlayStation 2 y Dreamcast de «Commandos 2», ante las que hay que quitarse el sombrero pues los chicos de Pyro están calcando la versión original, de PC, en estas plataformas.

Entrando ya en los "nuevos" títulos que EIDOS presentó en su particular feria del videojuego, destacar, tras «Commandos 2», a una producción de Mucky Foot, «Startopia». El juego, que se puede enclavar en el género de la estrategia, es una auténtica joya que utiliza un original concepto y una tecnología 3D excelente, para abordar uno de los títulos más atractivos y bien realizados que se va a poder disfrutar en los meses venideros. Estos dos títulos, sin duda, reunieron el aplauso unánime de los asistentes al evento, que EIDOS completó con una serie de juegos ante los que, de momento, resulta complicado inclinarse hacia uno u otro lado de la balanza, intentando adivinar su posible éxito y calidad, cuando estén completados.

Core, la división de EIDOS que se encargó de dar vida a Lara Croft y de crear un fenómeno social con «Tomb Raider», anunció una nueva generación de la serie, destinada al PC y las consolas de nueva generación, aunque no quiso desvelar la realidad (jugable) de la misma. También Core se encargó de presentar títulos como «Project Eden», uno de sus más ambiciosos juegos para el futuro, que recuerda enormemente en su concepto básico a un juego de Psygnosis, con unos cuantos años a sus espaldas, que se llamaba «Hired Guns».

Otros juegos que EIDOS tenía en su catálogo eran «Gangsters 2», «Project IGI», «Formula 1 World Grand Prix» o «Fate of the Dragon», que vienen a cubrir distintos géneros, aunque de momento cualquier posible valoración sobre los mismos resultaría muy precipitada. Dejemos que el tiempo pase hasta que se encuentren más terminados, y digamos que, por ahora, ofrecen un aspecto interesante.

Mención especial cabe hacer al primer juego exclusivo de PlayStation 2 que EIDOS tiene en catálogo. «Time Splitters» está presentado por la compañía como una revolución dentro del mundo de los shooters 3D. Nuestros colegas de la prensa británica lo consideraban un título realmente impresionante. Micromanía, de momento, prefiere reservarse su opinión, en este caso particular, diciendo simplemente que mantiene serias dudas sobre lo que será la versión final del juego. Pero el tiempo dirá.

SER SEGA

# La revalida de Dreamcast

**Al igual que el pasado año, Sega fue otra de las grandes ausentes de la feria. Después de casi un año del lanzamiento de Dreamcast, la compañía está volcada en la producción de nuevos títulos y en impulsar el entorno de juego online, como una de sus principales metas. Con la intención de mostrar sus objetivos en estos dos campos, Sega organizó una presentación al margen de la feria, en la que el usuario final, y no sólo la prensa, era el verdadero protagonista.**

Y, si en ambos aspectos del mercado de Dreamcast, Sega ya ha dado buenas pruebas de la seriedad de sus objetivos, en la mencionada presentación fue donde la compañía puso toda la carne en el asador para que los usuarios comprendieran que no son sólo bonitas palabras y promesas lo que se puede esperar en el futuro más inmediato.

No se trata, tan sólo, de que Sega tenga en cartera más de cuarenta buenos títulos para los próximos meses, incluyendo también juegos de third parties. No se habla, tan sólo, del importante impulso que se pretende dar al juego online, con varios de estos títulos –como «Phantasy Star Online»– dirigidos de manera exclusiva a este sector del mercado. Realmente, lo más significativo de Dreamcast para los próximos meses es que la máquina, y el mercado, se encuentran, contra lo que pudiera parecer, en una situación más ventajosa que hace unos meses, cuando se puso por fin a la venta.

Hasta la fecha, Dreamcast ha demostrado que es una más que buena consola de juegos, y que posee otras virtudes extra que resultan de lo más atractivas; pero, en estos momentos, en vísperas del lanzamiento de PlayStation 2, y con anuncios y presentaciones de nuevas máquinas por doquier, se podría pensar que Dreamcast no está atravesando por su mejor época. Bien, Sega ha tomado una –esperada– inteligente decisión al rebajar, de manera significativa, el precio de la consola, en diez mil pesetas, encontrándose a día de hoy, disponible por menos de 30.000 pesetas, como precio recomendado. Además, en estos meses Dreamcast comenzará a ofrecer lo que se suele llamar software de segunda generación. Es decir, títulos que, tras varios meses de experiencia, por los desarrolladores, con la consola, y con más y mejores herramientas de creación, empiezan a explotar mucho más las posibilidades de la tecnología que encierra la máquina.

Muchos de estos títulos ya tuvieron un anuncio en el pasado E3, pero ha sido durante los días en que el ECTS tenía lugar, y Sega realizaba su presentación paralela, cuando se han podido ver en plenitud de forma. Todo tipo de géneros estaban representados en títulos como «Half Life», «Quake III», «F355 Challenge», «Samba de Amigo», «Out Trigger», «Black & White», etc... Lo mejor, con mucho, es que un buen número de los mismos estarán disponibles antes de final de año. Además, Sega está ultimando la producción de nuevos periféricos para Dreamcast, con lo que la oferta será realmente completa, pudiendo disfrutar de toda una gran máquina, dotada de un catálogo realmente atractivo, a un precio realmente competitivo.

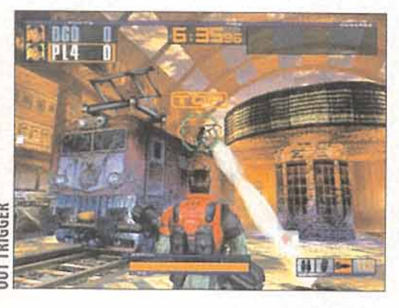
En este sentido quizás entren juegos de lo que podríamos denominar un apartado especial, como el mencionado «Samba de Amigo», cuyo verdadero jugo sólo se puede extraer al jugar con... unas maracas. Tal y como suena, algunos de los más innovadores proyectos de Sega radican no sólo en una idea original, un desarrollo distinto o un concepto innovador, sino en todo lo que rodea al juego, como es el ejemplo puesto. Aunque no sean títulos destinados a los grandes jugones, se trata de ambiciosos juegos, que puedan dar muchas sorpresas.

Quizá Dreamcast, en contra de lo que muchos piensan, esté realmente más viva que nunca. Habrá que ver cómo reacciona el mercado en los próximos meses.

SAMBA DE AMIGO



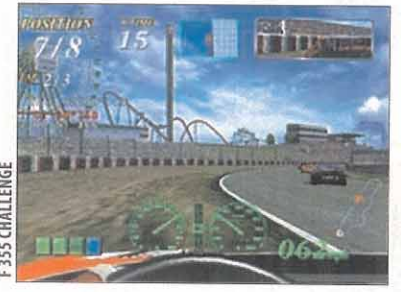

SAMBA DE AMIGO



OUT TRIGGER



OUT TRIGGER



F 355 CHALLENGE




F 355 CHALLENGE



PHANTASY STAR ONLINE



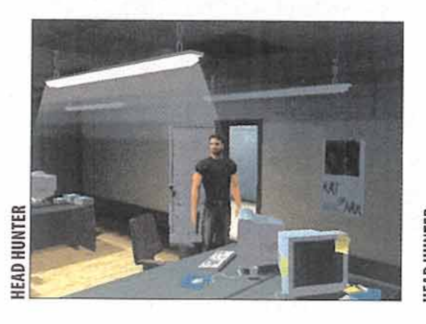
PHANTASY STAR ONLINE



HALF LIFE



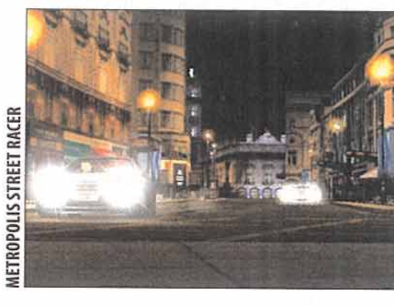
HALF LIFE



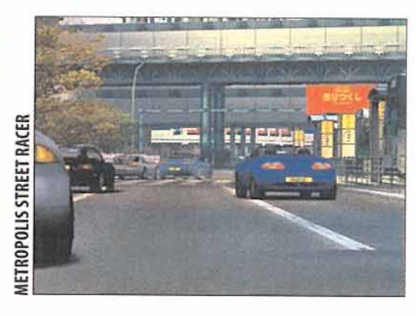
HEAD HUNTER




HEAD HUNTER



METROPOLIS STREET RACER



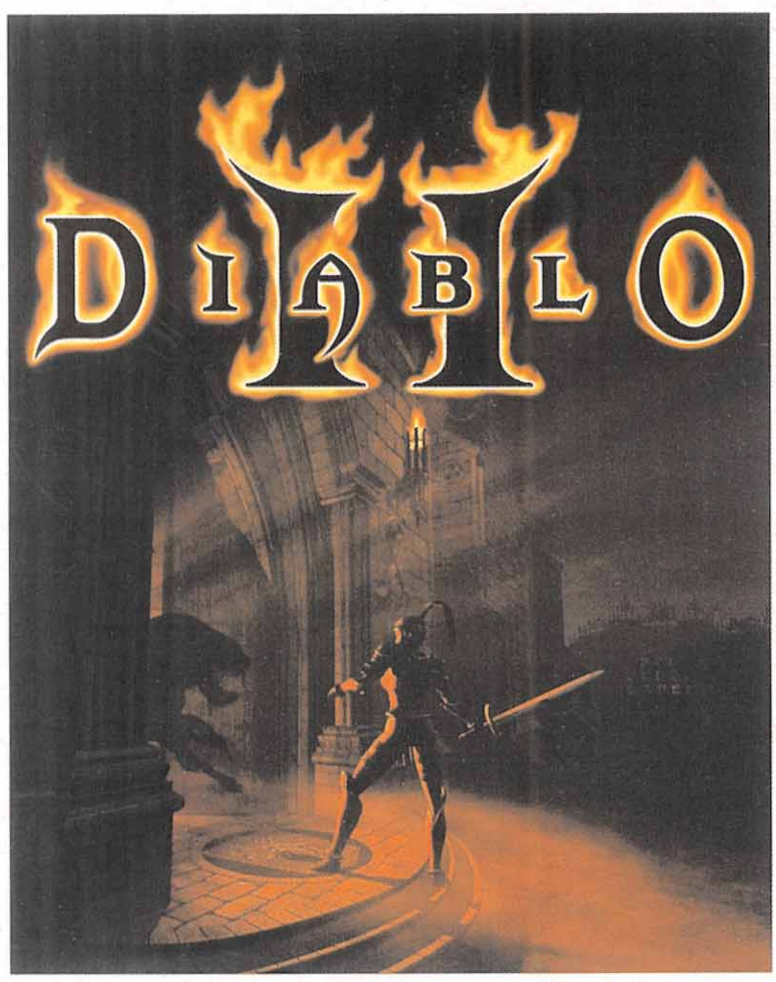
METROPOLIS STREET RACER

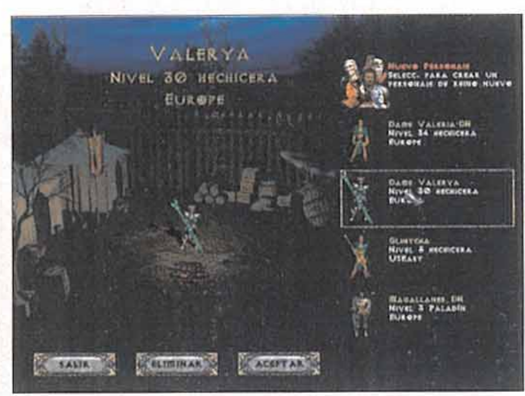
Reportaje

# Todo lo que hay que saber sobre battle.net

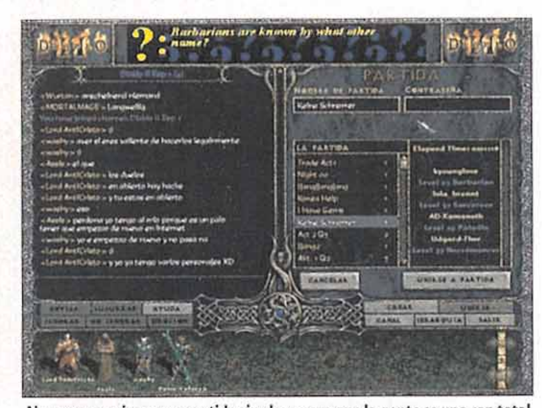



**Con la reciente salida al mercado de «Diablo 2», el servidor dedicado para juegos de Blizzard, Battle.Net, ha sufrido un serio lavado de cara y una importante ampliación en la capacidad de sus ordenadores, a fin de ofrecer un servicio más directo, no sólo a los jugadores americanos, que ya gozaban de él, sino también a los europeos, para evitar tener que "saltar el charco" cada vez que se quiera jugar en condiciones. ¿Cómo funciona el nuevo Battle.Net? ¿Qué tal funciona? Leed estas páginas y lo descubriréis.**



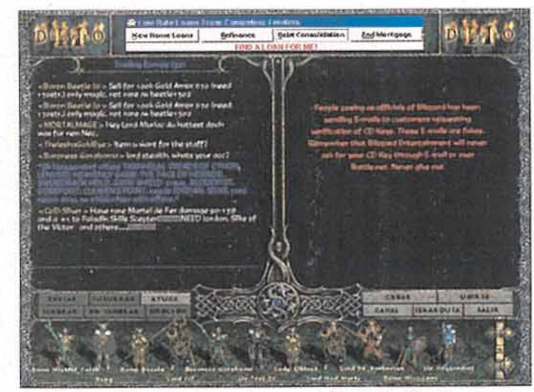

Podremos crearnos hasta cuatro personajes diferentes por cuenta, pudiendo ser alguno de ellos incondicional; eso sí, una vez que nos hayamos finalizado el juego en modo normal, único momento en el que se podrá activar ese tipo de personaje.




Algunos usuarios crean partida sin clave para que la gente se una con total libertad y jueguen con ellos. Para ver una lista cambiante de estas partidas abiertas, hay que pulsar el botón Unirse y, a continuación, elegir la que más nos atraiga de todas las disponibles.

La nueva Battle.Net apareció algunos meses antes de la salida a la venta de «Diablo II» y lo hizo con bombo y platillo, anunciando la inminente puesta en marcha de un servidor en Europa que haría las delicias de todos los usuarios de juegos de Blizzard del viejo mundo. Sin embargo, la cosa no fue así finalmente. A los pocos días de que el buque insignia de la compañía se encontrara disponible en las tiendas, la capacidad del Battle.Net comenzó a saturarse debido al gran número de gente que adquirió el título, lo que conllevó bastantes problemas, como los continuos fallos en la conexión al servidor, caídas incesantes, lag en cantidades astronómicas y, en definitiva, quejas por todas partes y reivindicaciones para conseguir un servidor con más capacidad. Para explicar todo esto solamente se nos ocurre decir que Blizzard tal vez no tuvo tan en cuenta al mercado europeo y pensó que aquí la demanda de sus productos resultaba nimia en comparación con la existente en el continente americano; si esto es así pecaron de inocentes y de poco informados, y lo pagó, como casi siempre, el público. A los continuos reproches y cabreos por parte del personal, dentro del chat de Battle.Net y en algunos foros hay que sumar también un buen número de correos electrónicos enviados directamente al servicio técnico y a la sección de marketing de Blizzard, cuyo único fruto fueron las promesas de Blizzard de que estaban trabajando en una ampliación de los servidores, que próximamente se haría activa. Los usuarios empezaron entonces a tomárselo a broma, ofreciendo incluso en varias ocasiones, ordenadores de forma gratuita, para colocarlos como apoyo del servidor, en vista de que Blizzard parecía no tener presupuesto para ello.

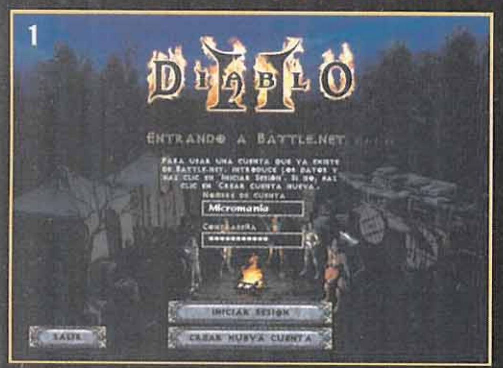
Aún así, haciendo de tripas corazón, la gente seguía jugando en Battle.Net. De vez en cuando, y sin motivo alguno, éramos desconectados y enviados a la pantalla de menú principal, o veíamos como nuestros disparos no afectaban a los monstruos –que parecían estáticos durante unos segundos– para comprobar después con decepción cómo habíamos sido aniquilados por ellos –lo que en realidad estaba ocurriendo era que



Este es el canal de compra-venta y trueque de Battle.Net. Aquí los mensajes ofreciendo artefactos más o menos raros, se suceden a velocidades de vértigo por lo que hay que tener muy claro que se quiere y andar muy listos a la hora de detectar el mensaje que nos interese.

**Para acceder al chat español hay que introducir las siglas ESP-1 dentro de la opción Canal.**

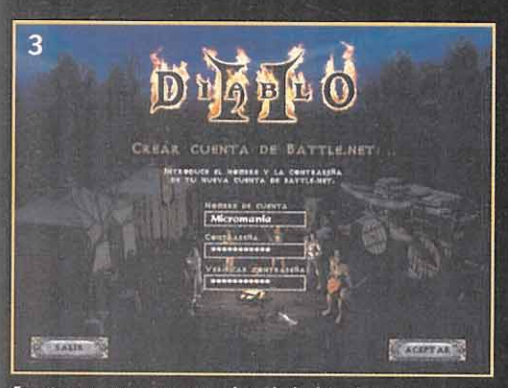
# Creación de una cuenta




En esta pantalla tendremos que pulsar sobre el botón de Crear Nueva Cuenta, tanto si no tenemos ninguna hasta el momento, como si queremos crear una nueva para poder hacer cuatro personajes más.




El siguiente paso es la lectura de las condiciones para la utilización de Internet. Una vez estemos bien informados al respecto, presionaremos sobre el botón Aceptar si es que estamos de acuerdo o Cancelar, si hay algún punto que no nos convence.




En este momento pasaremos a introducir el nombre y la contraseña que tendrá nuestra cuenta. Hay que procurar no poner un nombre muy común porque probablemente ya haya uno igual y el servidor lo rechazará. Introducir, junto con el nombre, números o guiones es una buena idea para no tener que desechar aquel que, de verdad, queríamos tener. La contraseña dará un poco igual, si bien tiene que tener como mínimo, seis caracteres.




Este es el punto más importante en la creación de la cuenta, pues hay que leerse con detenimiento este texto de aviso. Para evitar la saturación del servidor de cuentas, éste solamente guardará aquellas que tengan un uso medianamente constante, por lo que de estar noventa días sin jugar, la cuenta será automáticamente borrada. Aparte de eso, hay una claúsula para establecer la nueva cuenta en el servidor y es que, al menos durante las primeras cuarenta y ocho horas, dicha cuenta debe estar activa por lo menos dos horas al día. Con esto ya estará creada nuestra cuenta y podremos empezar a jugar.

el servidor tenía lag y no nos estábamos moviendo en absoluto mientras los enemigos nos vapuleaban a discreción–. También ocurría a menudo que para pasar una poción de nuestro inventario al cinturón necesitábamos un minuto entero o que la frase que le habíamos dicho a nuestro compañero nunca llegaba, o lo hacía cuando ya no servía para nada, o que, estando en el chat, tratábamos de crear una partida y nos quedábamos como bobos mirando la pantalla sin que pasara nada de nada porque el servidor estaba lleno.

Y a todo esto, ¿qué ocurría con nuestros amigos del otro lado del charco y su servidor americano? Pues que no había lag, no había ningún problema de saturación, las caídas del servidor eran contadísimas y siempre avisadas, en fin, algo muy similar. ¿No creéis?

## ¡AVISO IMPORTANTE!

De un tiempo a esta parte se han producido una serie de incidentes con las cuentas de los usuarios. Gente con más cara que espalda, haciéndose pasar por técnicos de Blizzard, han enviado correos electrónicos a usuarios de Battle.Net, con el pretexto de una confirmación de la cuenta y demás excusas, pero con la malsana y única intención de hacerse con el código llave del CD, el nombre y la contraseña de la cuenta de dichos usuarios para hacer un uso impune de las mismas. Mucho cuidado si eso os llega a pasar a vosotros pues, sabed que los técnicos de Blizzard nunca entrarían en contacto con un usuario, ni vía e-mail, ni por ninguna otra, para pediros esos datos, ya que son estrictamente personales e intransferibles.

### UNOS PROBLEMAS VENIDOS A MENOS

Y llegamos al día de hoy, unos meses más tarde de tan "glorioso" estreno cuando, tras dos parches, los señores de Blizzard dan de alta la ampliación del servidor europeo. Se nota una conexión más fluida, se puede entrar sin problemas en Battle.Net y se cae menos veces. Además el servidor está lleno de partidas, cosa rara a no ser que sea fin de semana, y existe una lista de espera con un contador decreciente que simboliza el tiempo que queda para que llegue nuestro turno, lo que por lo menos sirve para estar siempre informados de la situación del servidor. Existe también un sistema de seguridad en las partidas que consiste en respetarlas durante un periodo no superior a dos minutos, por si perdemos la conexión o nos salimos temporalmente, para poder entrar sin problemas y continuar con lo que estábamos haciendo. Puede decirse ahora, por fin, que Battle.Net se ha convertido en un servidor más o menos jugable que da cabida a todo tipo de posibilidades que, por supuesto, os enumeraremos al detalle.

Decir que también se puede acceder al servidor con otros títulos como «Starcraft» o su expansión «Brood Wars», pero dado que es «Diablo II» el que ha iniciado el nuevo boom de Battle.Net y que prácticamente lo monopoliza por entero, lo tomaremos como referencia y, a través de él, explicaremos varios de los pasos necesarios para acceder al servidor.

# El rincón del navegante

## Requerimientos y fechas

**Hola, mi nombre es Drizzt Do'urden y me gustaría saber :**
**1.- ¿Qué ordenador se necesitará para jugar "bien" a «Ultima Online 2»?**
**2.- ¿Cuándo saldrá a la venta?**

*Drizzt Do'urden*

***Querido Drizzt: empiezo la respuesta aclarándote que su nombre no será «Ultima Online 2», sino «Ultima Worlds Online: Origin». La compañía aún no ha confirmado los requerimientos aproximados que precisará el juego pero, haciendo un poco de cábala, creemos que serán un poco más elevados que los de «Everquest: Ruinas de Kunark», tal vez si tienes un Pentium II 233 Mhz, 64 Mb. de RAM, tarjeta aceleradora y una conexión a Internet buena y jugarás sin ningún problema.***
***Tampoco hay fecha confirmada pues, siguiendo su protocolo de trabajo, Origin hace las cosas despacio y con medida, pero hay rumores de que para finales del otoño probablemente se comenzará el beta-testing del juego.***

## ¡Qué "H" tan traviesa!

**¡Saludos! Soy el webmaster de Golconda, la página oficial de Vampiros Españoles en Internet.**
**En primer lugar quiero darle las gracias en nombre de toda la comunidad de Vampiros de Golconda por haber puesto en su sección un apartado referente a nuestra página. También quiero comunicarle que por desgracia, hay un error en la url de la página que aparece en la revista, por lo que nadie va a poder entrar en la página: en la revista aparece: http://anas.worldonline.es/lambert/vampire.htm y la dirección correcta es: http://anas.worldonline.es/lamberth (lamberth acabado en "h"). Le ruego que en una futura edición de Micromanía pueda dar fe de esta errata, porque le vendría muy bien a nuestra comunidad de Vampiros poder contar con nuevos miembros. De nuevo muchísimas gracias y le ruego disculpe las molestias.**

*Sir Lamberth del clan Golconda 'Vampiros Españoles'*

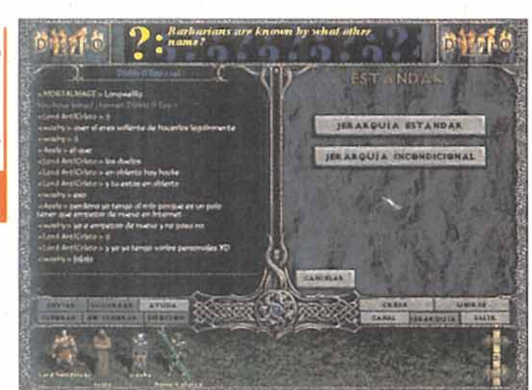
***Ciertamente, lamentamos el error tipográfico que cometimos al enunciar vuestra dirección, pero aquí está esta fe de erratas para subsanarlo. Esperamos que ahora que aparece la correcta, vuestra comunidad se colapse de Brujah, Gangrel, Ventrue y algún que otro Assamita.***

## El juego de Star Wars

**Antes que nada, hola y felicidades por esta magnífica revista, y en concreto la sección, que desde que empezó ha ido mejorando.**
**Os escribo para preguntaros si se sabe algo de un Star Wars, online, que nombrasteis hace unos meses. Me gustaría saber cómo va a ser, de naves o personajes, y si es de personajes, como van a ser representados los territorios, Coruscant por ejemplo, ya que creo que necesitaríamos unos tropecientos gigas de datos, o más.**

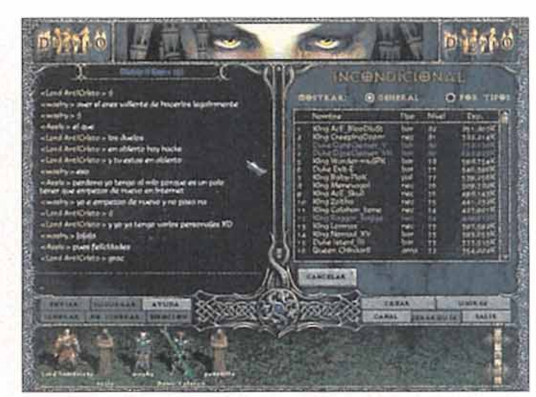
*Marcos Torrecillas*

***Pues los señores de 989 Studio guardan un más que riguroso y estricto silencio y se niegan a desvelar dato alguno sobre su producto. Al parecer no quieren desviar nuestra atención de «Everquest» que tan buenos resultados les está dando. Creemos que una vez que empiece el declive del juego, comenzarán a darle bombo y platillo al Star Wars, pero de momento, paciencia. Seguimos, sin embargo, ojo avizor por si en algún momento surge alguna noticia nueva que pueda ser de interés.***




Accediendo a la opción de Jerarquía podremos ver aquellos personajes con el nivel más alto del servidor en el que nos encontramos, tanto en la modalidad de estándar como en la de incondicional.

En el momento en que accedimos a la Jerarquía de Europa, nos encontramos con que el personaje de más nivel era un bárbaro de nivel 90 y, de hecho, así era hasta el puesto seis, donde podíamos ver a una amazona.




Conseguir un personaje incondicional de nivel alto tiene más mérito aún pues este tipo de personaje desaparece en el momento en que nos matan, cosa que puede suceder en cualquier escenario.

### COMENZAMOS NUESTRA ANDADURA

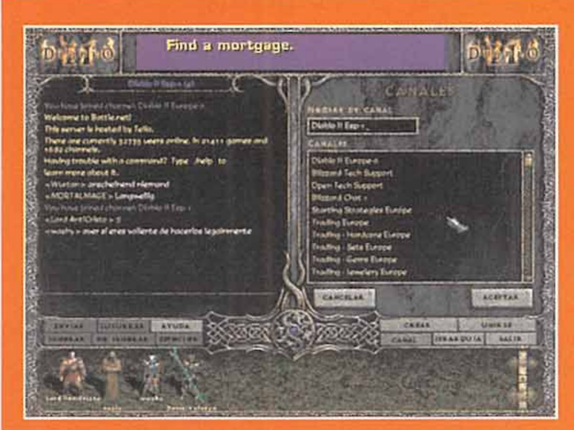
Una vez tenemos nuestra cuenta de Internet activada, ya sea de módem, ADSL, RDSI o cable (es indiferente) podemos ejecutar el juego. Tras la introducción veremos el menú principal en el que vamos a fijarnos en dos opciones. La primera es Battle.Net y la segunda Opciones de Multijugador. Vamos a comenzar por la última, ya que es la que menos gente practica. Dentro de ella encontraremos dos opciones, Abrir Battle.Net y partida TCP/IP; con la primera entraremos en el servidor y con la otra, nos conectaremos a la dirección IP de algún ordenador que conozcamos. En Opciones de Multijugador vamos a poder crear lo que se llaman personajes abiertos, es decir, aquellos que se guardan en nuestro ordenador y que están "abiertos" a cualquier posible trampa, truco o "dupeo" (tal vez es por eso por lo que se llaman abiertos).

Dupear es una palabra inventada por los aficionados a esta clase de juegos y, que viene del inglés. Sirve para referirse a la duplicación de algún objeto. De estos personajes Blizzard no se hace responsable en absoluto. Tienen como características principales que pueden ser jugados en la modalidad de un solo jugador, para luego usarlos en Internet con nuestros amigos y, más tarde, continuar en solitario con los objetos que hayamos podido conseguir de manera online. Los Personajes Abiertos nunca podrán entrar en una misma partida que un personaje online o cerrado (que son aquellos que se guardan en los servidores de Battle.Net). Esta solución se le ocurrió a la gente de Blizzard para evitar las trampas por parte de los hackers. En el chat, los personajes abiertos aparecen como un hombre en sotana y encapuchado y no se sabe de él nada más que el nombre y el nivel. Por supuesto, podrán hablar con la demás gente del canal en el que se encuentre, pero sólo podrá jugar con otros personajes de su misma condición.

Volviendo hacia atrás, hasta el menú principal, seleccionamos la opción Battle.Net y, a partir de ese momento comienza nuestro viaje por el servidor. Aquí podremos crear los personajes online o personajes cerrados, que, como se ha explicado ya, no pueden ser trucados porque su información reside en los mismos servidores de Blizzard.

Veremos en la pantalla una serie de mensajes que nos informarán sobre el progreso en nuestro camino de conexión: Conexión al servidor más rápido, Comprobación de versiones, Verificación de la cuenta, etcétera. De ahí llegaremos a la pantalla de creación de cuentas o activación de una ya creada. La creación de la cuenta la explicamos en uno de los apartados destacados del reportaje y recomendamos su lectura y comprensión para evitar problemas a posteriori. Una vez creada la cuenta, deberemos definir un personaje con el que jugar. Este personaje se tendrá que enfrentar a una dificultad que no tienen los personajes abiertos: la repetición del nombre. Puede darse el caso de que el nombre elegido ya esté siendo usado, con lo que tendremos que cambiarlo por otro, o añadirle al-

## El canal español



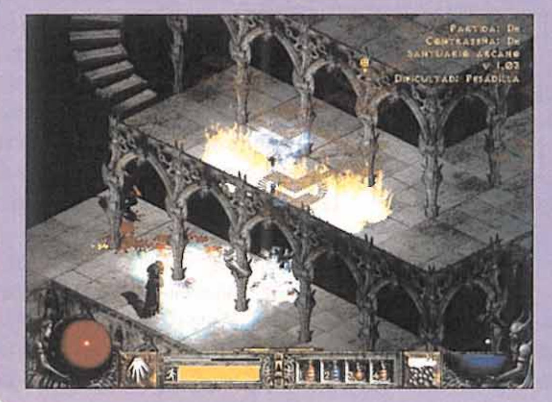

No todos saben que existe un canal español de «Diablo II» en Battle.Net y de hecho hay mucha gente que pasa sus días merodeando por los canales por defecto de la lista, buscando de forma infructuosa a algún español, cuando hay decenas en dicho canal esperando encontrarse con gente de habla hispana que tenga ganas de jugar en un idioma conocido. Para acceder a dicho canal, primeramente tenemos que pulsar sobre el botón Canal. Luego, en el espacio de la parte superior donde se muestra el nombre del canal en el que nos encontramos o aquel que tenemos seleccionado, debemos poner "Diablo II ESP-1". El número puede aumentarse para no saturar demasiado el canal, aunque casi nunca hará falta en este caso concreto; los españoles hemos aprendido a dividir los personajes cerrados y abiertos, pasando a estos últimos a ESP-2, para evitar líos innecesarios y problemas. Como curiosidad, en el servidor general europeo, los números de canal pueden llegar a superar el dieciséis o el veinte en días donde hay muchos jugadores simultáneos.

## Buena calidad de juego










Para conseguir una buena calidad de juego en Battle.Net vamos a necesitar, por un lado, un buen equipo con bastantes megas de RAM (128 como mínimo) y una conexión libre de ruidos y pérdidas de paquetes de información. Una mala calidad de conexión o la saturación del servidor darán como resultado la interrupción de la partida o un lag de varios segundos, lo que hará imposible prácticamente la acción al no corresponderse lo que vemos con lo que está ocurriendo en la realidad.

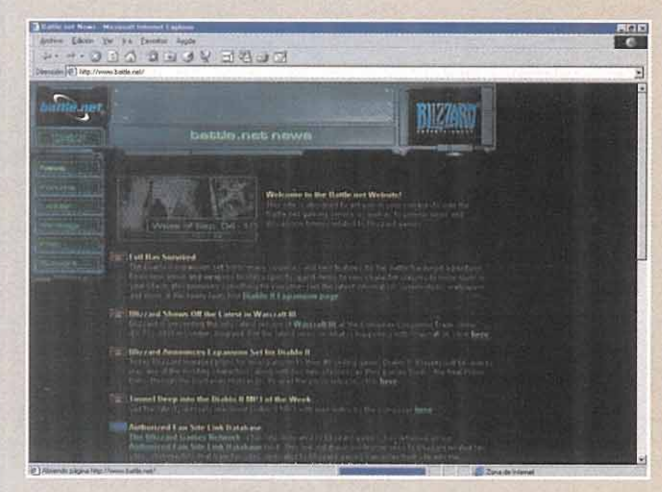
El efecto visual más común será que aunque nosotros estemos disparando o golpeando, en realidad nuestro personaje estará quieto. La manera de identificar este problema será viendo si el gasto de maná se ha detenido.




Cuando creemos nuestro personaje en Battle.Net, debemos tener muy en cuenta que si escogemos un nombre que ya está siendo utilizado, el servidor rechazará nuestra opción.

En esta pantalla tendremos que decidir el servidor en el que queremos crear nuestro personaje, ya sea el europeo o el americano. Dependiendo de nuestra situación, nos convendrá uno u otro.

## La web de Battle.net




Battle.Net dispone, por supuesto de una página web que, como no podía ser de otra manera, tiene la dirección www.battle.net. En ella podremos ver toda la información y noticias al respecto del servidor, los juegos que soporta, ampliaciones, actualizaciones, foros y demás apartados relacionados con el tema. La página se actualiza casi a diario, por lo que darse un paseo por allí cada día es recomendable a la par que útil ya que, al informar también del estado del servidor, nos evitamos más de una desagradable sorpresa si es que no está en funcionamiento. Los links ofrecidos en esta página son también de gran valía, pues van en relación con lo que nos interesa, es decir, los juegos de Blizzard (novedades, proyectos, expansiones).

guna variación para que sea aceptado. Se pueden crear hasta un total de cuatro personajes distintos por cuenta. Con todo ello ya solucionado, podremos por fin entrar en el chat de Battle.Net que, suele ser por defecto el europeo.

### LOS CANALES QUE DEBEMOS VISITAR

Dentro de la gran elección de canales que tenemos a nuestra disposición en la lista general, hay varios que merece la pena visitar de manera religiosa, entre partida y partida, pues nos servirá para estar informados de todo lo necesario sobre «Diablo II» en cualquier momento y, además, con una información de primera mano, es decir, de los propios jugadores. Además de los canales europeos, donde se juntan los jugadores para unirse en grupos de juego, habrá otros propios para cada país, es decir, el canal de España es Diablo II ESP-1, mientras que el de Francia es Diablo II FRA-1, por lo que no tendremos más que escribir dentro de la opción de canales el correspondiente a nuestro país para ver gente de nuestro mismo idioma. Si, por otra parte, tenemos facilidad con el inglés, nuestro radio de acción crece sensiblemente, pues entonces podremos acceder y participar en canales de gran interés, como el de tratos. En este canal se harán toda serie de cambalaches y cambios de objetos encontrados durante las partidas. Dado que en nuestras aventuras encontraremos muchas armaduras, armamento y joyas que pueden no servirnos por nuestras clase de personaje, será una buena idea guardarlos y ofercerlos, más adelante, a cambio de otras cosas que si puedan valernos. Hay dos maneras de realizar esta especie de trueque con otros jugadores. La primera, la que ya hemos dicho antes, acceder al canal de cambios y hacer públicos nuestros productos y aquello que queremos, dando nuestro nombre de cuenta para que nos puedan enviar mensajes personales. Más tarde o más temprano alguien nos contestará dando la opción de entrar en una partida y ver allí con más detenimiento el material.

Otra manera de mostrar los objetos es crear una partida con un nombre que explique nuestras intenciones, (en inglés, eso sí), algo como "Trade", "Trading Post" o "Trading Stuff", y no ponerle ninguna clave para que salga como opción de juego en la lista de partidas. En esta última opción, hace falta más suerte que otra cosa para que la gente que se una posea justo objetos que nos interesen.

Otros canales interesantes son los creados para cada clase. Hay un canal para bárbaros, otro para necrománticos, otro paraamazonas y uno para hechiceras . Aunque el paso no está vetado a clases diferentes, no es costumbre acceder aquí, ya que la información que se pueda recibir no suele interesar.

Por último, existen los canales de juego cooperativo y duelos. En el primero estará toda la gente que quiere formar algún grupo para jugarse la aventura y acabar con las huestes de Diablo, y en el otro, aquellos que quieren poner a prueba sus habilidades y enfrentarse en duelo a otros jugadores.

### BATTLE.NET A PRUEBA

Bien. Después de haber visto todos los pros y los contras del servidor de Blizzard. Después de haber repasado su evolución y tras haber tenido buenos y malos momentos, ha llegado la hora de sacar una conclusión final que nos lleve a dilucidar si Battle.Net es realmente lo que esperábamos todos o si, por el contrario, si no tienes moral de campeón, ni aguantas carros y carretas mientras juegas (lag, desconexiones, etcétera...) llega ►

## Felicitaciones y **crítica constructiva**

**Os mando este e-mail para criticar y felicitar a la ZONA ONLINE por su evolución. A pesar de llevar menos tiempo que la "Escuela de Estrategas" y "el Club de la Aventura", la progresión de Internet en los usuarios españoles ha hecho que cobre más protagonismo y se convierta en una de las secciones más interesantes de Micromanía. También tiene su lado negativo, al menos desde mi punto de vista. Por ejemplo, después del maravilloso reportaje de junio de los grandes servidores, ahora se ha convertido en una de las mas extensas e interesantes de la revista (como ya dije antes), teniendo su zona de noticias, su ranking de juegos, etcétera... Pero sin embargo, he visto que la otra mitad de la sección es una preview de un juego. Eso es algo que no entiendo, puesto que ya existe otra sección con el nombre de previews (qué casualidad ¿verdad?) y yo leo la zona online para enterarme de lo ultimo de internet y de lo que les pasa a otros usuarios, además de por supuesto las novedades en la red.**

*Fco Javier Gomez Flores. Sevilla*
*Miembro del clan de los caballeros místicos. Vease CM_Bravo*

***Vayamos por partes, Javier. Primero, muchas gracias por tu reconocimiento pues hacemos esta sección pensando precisamente en vosotros. Segundo, cuando ideamos ampliar la sección lo hicimos teniendo en mente un esquema bien claro, es decir, por un lado las noticias y el resto de secciones fijas que tú bien enumeras, y por el otro, un tema clave o novedoso, tratado más en profundidad. Si un mes es un preview de un juego, pues perfecto, ya que si lees el artículo verás que se le da un enfoque completamente distinto al de las previews normales de la revista, mucho más dirigido al interés de los internautas; pero igualmente puede ser un reportaje, un avance o cualquier otra cosa, es decir, la Zona Online no es para nada una sección fija, sino que va evolucionando a la vez que el sector online.***
***Por cierto, aunque no sale publicado en el enunciado de la carta, si que apuntamos tu voto para el ranking.***

## Vocablos de **Internet**

**Hola me llamo Sulk y soy un reciente seguidor de vuestra revista que se pregunta si podríais hacer un articulo (si no lo habéis hecho ya) sobre términos como "ping", "lang", pérdida de paquetes, etcétera. Para adictos iniciados a los juegos online nos vendría de maravilla. Felicidades por el especial juegos online y por ampliar esta sección**

*Sulk*

***Pues hará unos pocos meses que incluimos ya un especial de vocablos y jerga de Internet, pero dado que la lista sigue creciendo, no descartamos el ofrecer más adelante una continuación, a fin de crear nuestro propio diccionario.***

## Páginas **españolas** de Half Life

**Soy webmaster de HalfRules , www.pagina.de/half una pagina web dedicada a «HL», «CounterStrike», «Team Fortress classic», etcétera...**
**Me sorprendió ver que haya gente en España que se vea obligada a visitar páginas mexicanas , imagino que porque no conocen las páginas españolas que hay sobre el tema. : )**
**Creo que la página que hacemos (sin ánimo de lucro a pesar de que veáis banners, son paginas de colegas :P) está especialmente dedicada a la gente que llega a internet y no sabe ni por dónde empezar y se lía con los parches, no sabe encon- ►**

## La creación de una partida



Para crear una partida, hay que seguir estos pasos. Primero presionar el botón Crear con lo que aparecerá una pantalla a la derecha con varias casillas para rellenar: el nombre de la partida (el que queramos), la contraseña (por si no queremos que entre nadie más que aquellos a los que se la demos), la descripción (opcional pero útil para que la gente de fuera sepa lo que se va a encontrar allí dentro), el número máximo de jugadores que vamos a admitir en nuestra partida que irá hasta un máximo de ocho, la diferencia del personaje (una opción que limita la diferencia de niveles entre dos personajes y que, de superarse ofrece en pantalla un mensaje de no cumplimentación de los requisitos del juego y, por último, el nivel de dificultad de la partida (normal, pesadilla, infierno), teniendo al principio solamente el normal, para luego aparecer activados los otros dos, una vez nos hayamos acabado el juego en el primer nivel.
Debajo estarán los botones de Cancelar y de Crear Partida.

a decepcionar al jugador online. A grandes rasgos y, salvo pequeños detalles como el contador de espera para la creación de partidas, no podemos decir que los usuarios del servidor europeo de Battle.Net hayamos notado una diferencia palpable tras la puesta en marcha de la ampliación del mismo. Seguimos sufriendo pérdidas de paquetes de información y caídas, en menor cuantía que antes, eso es cierto, pero todavía con cierta frecuencia.
El manejo del interfaz se nos antoja un poco incómodo, pues la ventana de texto es demasiado pequeña y cuando hay mucha gente hablando casi no nos da tiempo a leer lo que nos interesa, cosa que ocurre sobre todo en los canales de compra-venta, donde los anuncios se suceden a una velocidad inusitada. Por si esto fuera poco, están los dichosos comandos como /whois (para buscar a alguien) o /whisper (para hablar a una persona en concreto). Es precisamente éste último el que peor optimizado está en nuestra opinión pues después del comando es necesario introducir el nombre de la cuenta de aquel al que queremos dirigirnos y, en ocasiones son nombres muy largos o difíciles de introducir. La única manera de librarnos de la tediosa y constante escritura del mismo, es buscando en la parte inferior, donde aparecen los personajes que están en el canal, el que nos interesa y haciendo click sobre él. Cuando hay diez, no hay problema, pero cuando subimos a cuarenta, la cosa cambia a peor. En definitiva: una nota bastante mediocre la que se lleva la nueva versión del servidor de Blizzard Battle.Net. Y no se merecen más porque después de cuatro años haciendo «Diablo II», bien podían haberle dado una capa de pintura al servidor. Recordando los tiempos en que jugábamos online a «Diablo» en la antigua Battle.Net, donde no fallaba nada y podíamos pasar allí las horas muertas sin miedo a una caída del servidor, se nos viene a la cabeza el dicho popular: "¡Dios mío! ¡Qué me quede como estoy!".

*MAGALLANES*

**PUNTUACIÓN FINAL: 64**

# Cómo crear el mejor personaje online de diablo 2

# LA HECHICERA

**Durante cinco meses y a partir de éste, vamos a ofreceros consejos para crear el personaje perfecto de «Diablo II» para Battle.Net. Dependiendo de aquello que se quiera hacer y de la propia forma de jugar de cada cual, nuestro personaje tendrá que cultivar unas habilidades u otras. En estas páginas trataremos de explicar qué es exactamente lo que necesitas para cada caso.**

Este mes comenzamos con la hechicera, el personaje más débil físicamente hablando, pero con más posibilidades en lo que a combate a distancia y ataque a grupos se refiere. Sus habilidades se dividen en tres aspectos de la naturaleza: el fuego, el hielo y el relámpago; y dentro de cada uno de ellos, diez hechizos diferentes, interconectados entre sí, en forma de árbol ramificado, por lo que para llegar a los de nivel superior, será necesario aprender antes otros de nivel inferior.
Con esta miniguía, lo que queremos conseguir es aportaros una serie de ideas para crear una hechicera, ya sea dirigida al combate contra otros jugadores o hacia el juego cooperativo, pero la última palabra, por supuesto, es vuestra y siempre podréis hacer variantes para adecuar al personaje al tipo de juego que os guste llevar.
Hay que insistir en que es mucho mejor especializarse en unas pocas habilidades que poner puntos a lo loco en muchas, pues al final, no haremos el daño suficiente con ninguna y los enemigos acabarán superándonos.
Los recuadros incluidos en este artículo explicarán los hechizos más destacables y útiles de la hechicera. En las listas proponemos los sortilegios en los que hay que gastar los puntos de habilidades que vamos recibiendo durante el juego, según el modo de personaje que queramos.

## HECHICERA PARA DUELOS

2. Saeta de Hielo
Punto dado por Akara. Armadura Helada
3. Calor
4. Calor
5. Calor
6. Ráfaga de Hielo
7. Nova de Escarcha
8. Calor
9. Calor
10. Calor
11. Calor
12. Armadura Gélida
13. Calor
14. Armadura Gélida
15. Calor
16. Armadura Gélida
17. Calor
Libro de Habilidad. Guardar este punto
18. Punta Glacial
19. Punta Glacial
20. Punta Glacial
21. Punta Glacial
22. Punta Glacial
23. Punta Glacial
24. Ventisca
25. Punta Glacial
26. Punta Glacial
27. Punta Glacial
28. Punta Glacial
29. Punta Glacial
Puntos dados por Tyrael. Guardar estos dos puntos
30. Usando los tres puntos guardados, más el de nivel: Punta Glacial, Orbe Helada, Dominio del Frío y Calor.

## HECHICERA PARA JUEGO COOPERATIVO: LANZALLAMAS

2. Armadura Helada
Punto dado por Akara. Calor
3. Calor
4. Calor
5. Calor
6. Infierno
7. Calor
8. Infierno
9. Calor
10. Infierno
11. Calor
12. Armadura Gélida
13. Infierno
14. Calor
15. Infierno
16. Calor
17. Infierno
Libro de Habilidad. Calor
18. Infierno
19. Calor
20. Infierno
21. Armadura Gélida
22. Infierno
23. Armadura Gélida
24. Infierno
25. Armadura Gélida
26. Infierno
27. Armadura Gélida
28. Infierno
29. Armadura Gélida
Puntos dados por Tyrael. Infierno y Armadura Gélida
30. A partir de aquí, alternar entre dominio de fuego y Infierno.

## HECHICERA PARA JUEGO COOPERATIVO: POLIVALENTE

2. Calor
Punto dado por Akara. Saeta de Hielo
3. Armadura Helada
4. Saeta Cargada
5. Calor
6. Ráfaga de Hielo
7. Telequinesis
8. Calor
9. Guardar este punto
10. Guardar este punto
11. Guardar este punto
12. Relámpago, Armadura Gélida y Bola de Fuego
13. Calor
14. Calor
15. Calor
16. Calor
17. Calor
Libro de Habilidad. Guardar este punto
18. Punta Glacial, Cadena de Rayos, Teletransportador
19. Muro de Fuego
20. Cadena de Rayos
21. Punta Glacial
22. Cadena de Rayos
23. Punta Glacial
24. Escudo de Energía
25. Tormenta Atronadora
26. Escudo de Energía
27. Punta Glacial
28. Escudo de Energía
29. Cadena de Rayos
Puntos dados por Tyrael. Escudo de Energía y Punta Glacial
30. Dominio del Frío

# Los hechizos más útiles

Divididos según categoría y clasificados por nivel en el que se encuentra disponible; estos son los destacados:

## HECHIZOS DE FUEGO:

CALOR: (Nivel necesario: 2). Aumenta el índice de regeneración del maná, por lo que se hace imperativamente necesario, por lo menos a un nivel de 10 o más, para recuperar nuestra fuente de maná más rápidamente.



INFIERNO: (Nivel necesario: 6). Crea un chorro de llamas de longitud y daño creciente que, a corto alcance, resulta demoledor.



BOLA DE FUEGO: (Nivel necesario: 12). Genera una esfera ígnea que vuela en línea recta hasta impactar con algún obstáculo o enemigo, explotando y dañando a los enemigos adyacentes. Un hechizo básico para una hechicera basada en los sortilegios de fuego.



MURO DE FUEGO: (Nivel necesario: 18). Según aumentemos el nivel de dominio del hechizo, prolongaremos su duración, longitud y daño provocado, siendo este hechizo esencial contra enemigos que se encuentran atascados en alguna zona.



HIDRA: (Nivel necesario: 30). Invoca un grupo de hidras de fuego que disparan proyectiles ígneos. A mayor nivel, más duración y daño producido.



DOMINIO DEL FUEGO: (Nivel necesario: 30). Aumenta el daño producido por todos nuestros hechizos de fuego.





## HECHIZOS DE HIELO:



ARMADURA GÉLIDA: (Nivel necesario: 12). El segundo nivel de armadura de hielo y, a nuestro parecer, el más efectivo de todos pues a pesar de que en niveles posteriores está la armadura glacial, que protege de ataques a distancia, la armadura gélida protege de ataques cuerpo a cuerpo y congela a los enemigos, además de dar bonus a la armadura, y dado que hay un mayor número de enemigos de combate cuerpo a cuerpo que de combate a distancia, la segunda se hace más valiosa.



PUNTA GLACIAL: (Nivel necesario: 18). El ataque de hielo por excelencia. No sólo produce mucho daño, sino que además afecta a una zona bastante amplia y paraliza por completo a los enemigos que no sean enemigos especiales o únicos a los que, en tal caso, ralentiza. Perfecto para detener hordas que se nos echan encima.



VENTISCA: (Nivel necesario: 24). Una tormenta helada que se precipita sobre varios enemigos. A mayor nivel, más duración y daño producido por ésta. Muy útil para enemigos atascados en alguna zona.



DOMINIO DEL FRÍO: (Nivel necesario: 30). La panacea para cualquier hechicera que cultiva exclusivamente la habilidad de frío pues, no sólo aumenta el daño producido por los hechizos, sino que también atraviesa las defensas de hielo de los enemigos.



ORBE HELADA: (Nivel necesario: 30). Una esfera giratoria que avanza unos cuantos metros soltando una salva de metralla helada capaz de limpiar una zona de enemigos en un instante. A mayor nivel, más distancia y daño producido por ella.

## HECHIZOS DE RELÁMPAGO:



CADENA DE RELÁMPAGOS: (Nivel necesario: 18). Según aumentemos el nivel de dominio en este hechizo, subirá el daño y el número de impactos.



TELETRANSPORTADOR: (Nivel necesario: 18). Nos permite ir de un sitio a otro de la pantalla al instante. El aumento de nivel reduce el gasto de maná, aunque no es muy recomendable gastar más de un punto de habilidad aquí.



ESCUDO DE ENERGÍA: (Nivel necesario: 24). Hechizo perfecto para cualquier hechicera que dirige sus pasos hacia los hechizos de relámpago pues pasa parte del daño recibido a la reserva de maná. A mayor nivel, más cantidad de daño será desviada.



DOMINIO DEL RAYO: (Nivel necesario: 30). El aumento de nivel de este hechizo disminuye el gasto de maná del resto de los hechizos de relámpago.



TORMENTA ATRONADORA: (Nivel necesario: 30). Crea un aura alrededor de la hechicera de duración limitada. Cada vez que aparece un enemigo en pantalla, es atacado por un rayo de daño variable que impacta sin posibilidad de fallo. A mayor nivel, más daño producido y más continuados son los rayos.



trar un clan o formar uno, etcétera... : )

Por ello tenemos las secciones de "descarga" (con los parches de HL en castellano, además de informar de sus bugs con las tarjeta 3dfx en Faqs), "buscas clan o buscas jugadores" (donde puedes ponerte en contacto con otra gente intersada en las ligas), bots, y una especial que señala los servidores de internet españoles para jugar «HL».

En definitiva no es por chulear :P, pero creo que la página que hacemos entre Tamat Spelem y yo es la página mas importante sobre «Half-Life» en España; la actualizamos al menos 5 veces por semana y estamos especialmente metidos en las ligas españolas de «Counterstrike», «TFC», etcétera...

Además hay otras webs "made in Spain" muy majas..., vamos que creo yo que no hace falta ir a México a ver webs en castellano que hablen de «HL» : ))

www.pagina.de/counterstrike http://claneh.iwarp.com

*Fernando Suárez*

*Pues has dado en el clavo con tu carta y, de hecho, tú mismo das la respuesta al problema: la ignorancia. Por suerte aquí estamos nosotros para daros a conocer a todos los que hacéis un trabajo tan estupendo como éste, para que sea reconocido por mucha más gente interesada.*

*Ahí damos vuestras direcciones para que todo el mundo las sepa y utilice.*

## Dudas **razonables**

Hola navegantes. Soy José Vicente Carbonell y quisiera felicitar a toda la redacción de MICROMANIA por el estupendo trabajo que estáis haciendo. Desde que la revista salía en formato de periódico, la estoy siguiendo y cada vez me gusta más. Quisiera que me respondieseis a unas dudas que tengo sobre los JDR online. Aunque ya hablamos del tema bastantes veces, a mí aún me quedan algunas:

1-¿El juego «Ultima Online» me puede costar unas 15.000 pesetas?. 2-¿Te regalan un año de conexion gratis con «UO» o con «EVERQUEST»?. 3-¿Qué tal va «Everquest» al jugarlo? Me refiero al lag y todo eso. 4-Yo tengo un modem de 56 kb. y mi conexión no pasa de los 5kb/seg. ¿Me iría bien?

Por favor os pido que aunque no publiquéis mi mail, me contestéis, porque quiero comprarme uno de los dos y ando muy indeciso. Sobre todo por lo de la velocidad de conexión.

¿No os parece gracioso que nos toque pagar 1.600 pelas de "mantenimiento de servidores" en «Everquest» para mantener un servidor que no está en mi propio país (...)?

*Jose Vicente Carbonell*

*De acuerdo, vamos a seguir los números de las preguntas:*

*1.-Pues depende de la tienda donde lo compres, ya que al no tener un distribuidor oficial, el comerciante puede poner el precio que le dé la gana. 2.-No. Solamente un mes. 3.-«Everquest» va de lujo. No notas el lag para nada. 4.-Tu módem es más que suficiente para jugar a estos títulos. Por último, el pago de mantenimiento es por el servicio que ofrecen los servidores, no por su situación geográfica. Algún día podremos decir que tenemos servidores locales, pero de momento no.*

## Se buscan **programadores**

Pues soy un programador harto de no encontrar ningún tipo de juego on-line gratuito bueno y por eso quiero crear un juego on-line que se ofrecerá de forma gratuita. (...). Quiero encontrar programadores de C/C++, algún que otro grafista y alguien que se ocupe del sonido. Y si alguien sabe cómo conectar personas mediante el IP que me escriba también.

*Shackpack*

# Microsoft Sidewinder Game Voice

Microsoft pone a la venta un nuevo periférico cuya utilidad va dirigida, sobre todo, hacia los usuarios de Internet y, en especial, a aquellos que participan en juegos online. Compuesto por unos auriculares, con micrófono incorporado y una consola de comandos, el Microsoft Sidewinder Game Voice permitirá enviar órdenes a la gente que esté jugando con nosotros, desde las típicas de "Sígueme", "Cúbreme" hasta otras más complejas y específicas.

El precio con el que va a ser puesto a la venta es 10.990 pesetas, I.V.A. incluido.

Para más información sobre el producto, podéis dirigiros a la página web oficial www.gamevoice.com

# El testeo de La Prisión ha comenzado



Todas las personas que en su momento se apuntaron al testeo del primer juego online español, obra de Dinamic Multimedia, se encuentran en estos momentos trabajando a tope para descubrir los posibles bugs existentes, verificar la calidad de conexión y, en definitiva, depurar y optimizar el funcionamiento del juego antes de que sea puesto a la venta. «La Prisión» amenaza con convertirse en todo un fenómeno para los internautas de nuestro país, que esperan ansiosos el lanzamiento definitivo del título.

# Ampliación de Diablo II





La ampliación de «Diablo II» se encuentra en pleno proceso de desarrollo y está previsto su lanzamiento para mediados del año que viene. Entre otras cosas que incluirá, cabe destacar dos nuevos personajes, la Asesina y el Druida, cada uno con treinta habilidades nuevas, más objetos únicos y raros, nuevos escenarios y más misiones, siendo la principal y definitiva acabar con Baal, que escapó en «Diablo II».

Una vez se ponga a la venta dicha ampliación, Battle.Net sufrirá un proceso de actualización que permitirá jugar a los nuevos escenarios con los antiguos personajes y a los antiguos escenarios con los nuevos.

## FLASHES.COM

**Según recientes estudios, España ocupa el puesto 14 en cuanto a número de usuarios de Internet, en relación al ámbito europeo y el puesto 24 en cuanto a la población mundial de Internet.**

**Madritel ha creado un nuevo tipo de acceso a Internet capaz de alcanzar velocidades de hasta 777kbps reales, a un precio que no llega a las 2.000 pesetas mensuales, con instalación y mantenimiento incluidos.**

**IBM crea una nueva serie de portátiles que pueden conectarse a Internet sin necesidad de ningún cable de teléfono. Los ThinkPad "i Series" dispondrán de una comunicación sin hilos con los servidores locales, a través de los cuales podrán dar el salto a Internet.**

FLASHES.COM

# El reino de Codemasters

La compañía programadora Codemasters se lanza al mundo del juego online con un título que, si bien, no revoluciona en absoluto en lo referente al aspecto tecnológico –podríamos decir que se parece a un «King Quest» de hace bastantes años–, sí tiene la complejidad argumental como para atraer a los viciosos de los JDR. Según nos vayan llegando versiones de «The Realm» más definitivas, os ampliaremos esta información.



# La web del mes



**En esta entrega de la Zona Online dedicamos el espacio de la web del mes a las páginas de emulación. Ocupan nuestro podio de honor dos que lo consiguen por mérito propio. La primera, y para nosotros la más importante por encontrarse en español es www.emulatronia.com, una página llena de información y novedades sobre el mundo de la emulación, así como todos los emuladores habidos y por haber, para cualquier plataforma. Aunque no dispone de ROMS, sí tiene links que redirigen hacia lugares donde pueden encontrarse.**

**El segundo sitio es www.emux.com, éste en inglés, pero con un contenido tan completo o más que el de la española. Muy bien estructurada, resulta sencillo navegar por ella y encontrar aquello que buscamos en pocos minutos. Podemos decir, sin temor a caer en el equívoco, que si lo que buscáis no está en ninguna de estas dos páginas es porque no existe.**




# Tu lista

**Este mes nos encontramos con un ranking que ya podía predecirse el mes pasado, dado que las posiciones y las tendencias se mostraban bastante claras. Sorpresa sin embargo en los puestos de cola por la entrada del primer juego online, íntegramente español «La Prisión», que consigue alzarse con la sexta posición, más que por las unidades vendidas, por el revuelo que está montando entre los internautas. Tal es el empujón conseguido que, no sólo ha desbancado por completo al casi en letargo «Homeworld», sino que también relega a los últimos puestos al sempiterno pero desfasado «Ultima Online».**

- ■ Diablo II
- ▼ Everquest Ruins of Kunark
- ■ Unreal Tournament
- ▲ Vampire The Masquerade
- ■ Quake III
- ▲ La Prisión
- ■ Ultima Online

■ SE MANTIENE ▲ SUBE ▼ BAJA

news.net

El primer episodio no era nada comparado con lo que ahora te espera

# EGIPTO II

## LA PROFECÍA DE HELIÓPOLIS

Una extraña epidemia
está a punto de asolar
la ciudad...
¿Qué oscura traición se
encuentra detrás de ella?






www.friendware-europe.com









Réunion
des Musées
Nationaux



• Compañía: **BLACK ISLE** • Disponible: **PC** • Género: **JDR**

# LEJOS QUEDA CANDELERO

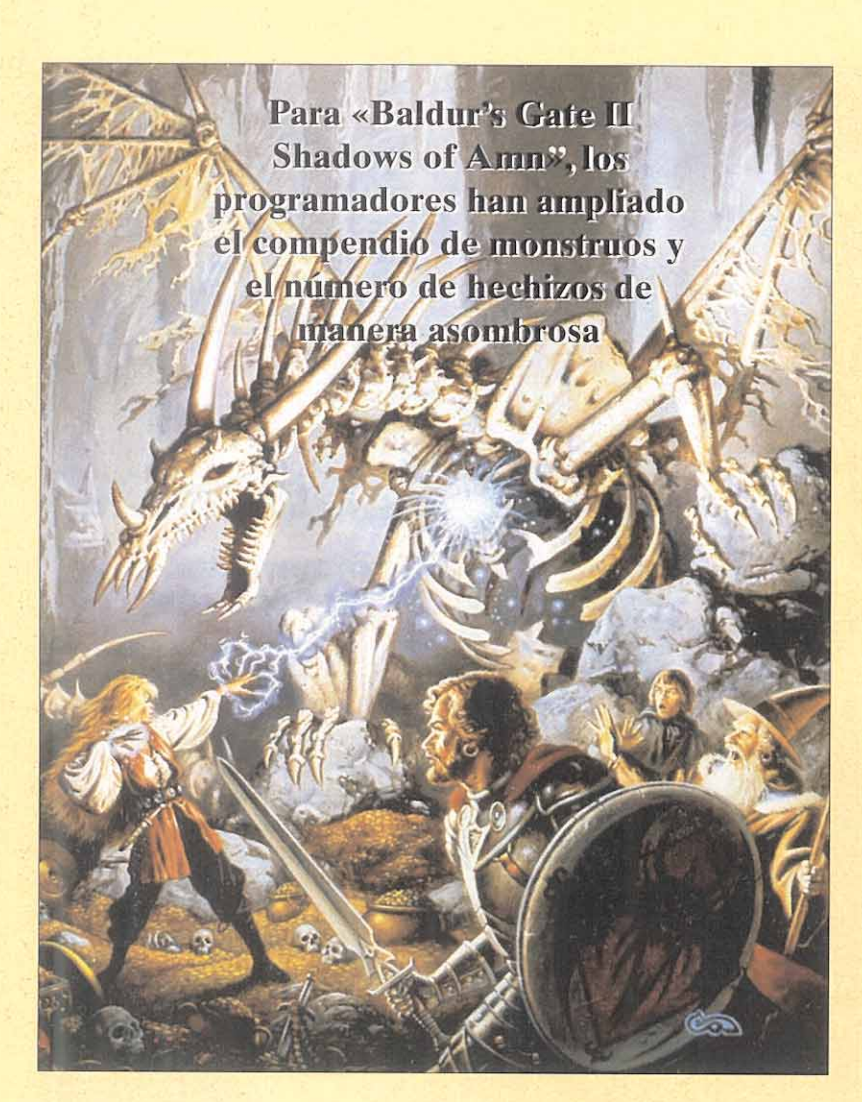
**Cuando todavía no hemos conseguido recuperarnos de «Icewind Dale» y su increíble nivel de calidad, Black Isle arremete de nuevo con el tan esperado por todos «Baldur's Gate II Shadows of Amn», toda una maravilla para los sentidos y un auténtico regalo para los miles y miles de seguidores de un género en alza como es el JDR..., y es que, con títulos así, ¿quién no se apunta a la rolmanía?**

• CPU: Pentium 166, 16 Mb
• RAM: (32 Mb para Multijugador), 320 Mb.
• HD: (380 Mb. Para multijugador)
• Tarjeta 3D: No
• Multijugador: IPX, TCP/IP, Internet

PRODUCTO Micromanía RECOMENDADO

# Baldur's Gate II
## SHADOWS OF AMN

Muy larga se nos ha hecho la espera hasta poder tener en nuestras manos la genial secuela de uno de los JDR más aclamados por la crítica y el público aficionado al género. «Baldur's Gate» logró su éxito gracias a su perfecta adaptación de las reglas del juego de rol «Advanced Dungeons & Dragons», que también han sido representadas por algunos otros juegos, con mejor o peor suerte. Se nos viene a la mente como ejemplos del primer caso, la saga «Eye of the Beholder» en sus tres partes; «Dungeon Hack», con su generador aleatorio de mazmorras; y «Stronghold», que consiguió adaptarlas para conseguir un juego de estrategia. Por desgracia, también nos acordamos de aquellos que pasaron a englobar el segundo caso, como «Menzoberranzan» o «Ravenloft» que, aunque tenían como telón de fondo dichas reglas, no eran más que un arcade en primera persona en el que lo que primaba era la agilidad que tuviéramos con las teclas.
Un ejemplo más reciente de cómo hay que hacer las cosas es «Icewind Dale», que usando el mismo motor gráfico del juego que ahora nos ocupa, ha conseguido hacernos un poco más llevadera la larga espera a la que nos tenían sometidos los chicos de Black Isle. Espera que se veía amenizada con aluviones de













El sistema de creación de personajes se ha depurado hasta tal punto que no ofrecerá ninguna dificultad, ni siquiera para los poco iniciados en las reglas de «Advanced Dungeons & Dragons».

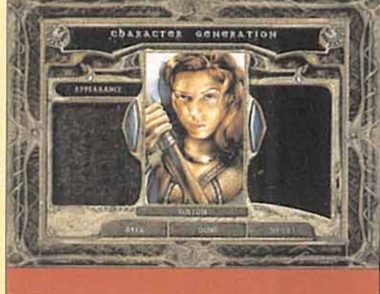
pantallas, información y tapices de escritorio que, lo único que hacían, era ponernos los dientes más largos aún. Pero ya está aquí, ya ha llegado, y con él, la consagración de un mito.

## CONTINÚA LA HISTORIA

El final de «Baldur's Gate» parecía emplazarnos para una nueva entrega de la serie y así ha sido. De hecho, veremos como aparecen desde el principio de la aventura los personajes más queridos y que mayor protagonismo tuvieron en la primera parte, como Imoen, la imaginativa ladrona/maga o ese bárbaro completamente chiflado y su inseparable hamster que, locuras aparte, demostró ser un valioso compañero, con fuerza suficiente como para tumbar de un solo puñetazo al más grande de los orcos. Otros muchos irán haciendo acto de presencia durante la aventura, pues tendremos la oportunidad de volver a sitios como Candelero, o Baldur's Gate, que habrán cambiado bastante desde el día que los dejamos atrás. Sin embargo, la historia no favorece a nuestros héroes en absoluto, pues comenzarán sus andanzas enjaulados como animales, tras haber sido sometidos a tantas torturas que casi no recuerdan ni quienes son. Primero deberemos ayudarles a escapar de su encierro para, a partir de ahí, enfrentarse a todos los peligros y misiones.

Los personajes empiezan con unos niveles que van del seis al ocho, bastante avanzado si consideramos que en la parte anterior lo hacían desde el uno; sin embargo, una de las opciones más interesantes del juego es que vamos a poder importar los personajes con los que acabamos la primera parte, respetando todos sus objetos, pertenencias, habilidades y niveles, algo que nos parece muy acertado pues cualquier jugador de rol, que se precie de serlo, siempre les coge cariño a los personajes que mejor resultado le dan. Así, en el menú principal del juego hay una opción que es importar el grupo de «Baldur's Gate». Para que funcione dicha opción, únicamente deberemos tener instalada la primera parte, con alguna partida guardada con los personajes, y de ahí recogerá la información «Baldur's Gate II Shadows of Amn».

No es mala idea, sin embargo, comenzar con personajes nuevos, ya que así podremos experimentar con las nuevas clases de personajes que se han añadido en esta continuación, como los monjes o los hechiceros. Los primeros, muy parecidos en cuanto a funcionamiento a los monjes de «Everquest», son guerreros que prefieren usar su propio cuerpo como arma en lugar de espadas o mazas y, de hecho, tienen bonificaciones por ello (como un golpe aturdidor desde el nivel 4). Los monjes van ganando en potencia, velocidad sobrenatural, golpes adicionales e incluso, a niveles más altos, disfrutan de un golpe mortal que mata en el acto a la víctima, sean cuales sean sus puntos de vida, a no ser que realice una tirada de resistencia a conjuros. Los hechiceros son una clase muy parecida a los magos, también de «Advanced Dungeons & Dragons», con la salvedad de que no precisan de un libro de conjuros o de pergaminos para realizar los diferentes sortilegios. Han aprendido a canalizar la energía de la naturaleza y de los seres vivos que la pueblan y consiguen, gracias a ella, efectos muy parecidos a los de sus homólogos estudiosos, es decir, una bola ►




## Nuestra propia foto

**Si durante la creación de nuestro personaje principal, no nos convence ninguno de los numerosos retratos que vienen con el programa, siempre vamos a poder añadir un dibujo que tengamos nosotros o incluso, una fotografía nuestra y así, personalizar del todo al héroe que estamos generando. Para ello, hay que hacer click sobre el botón de Importar y seguir los pasos que nos indique el programa, entre los cuales estará buscar en el disco duro la imagen deseada, que deberá estar en un formato gráfico concreto.**



La espectacularidad visual de los hechizos va a aumentar sensiblemente, en comparación con los de la primera parte.



Contaremos con un amplio repertorio de sortilegios, sacados directamente de las reglas del juego de rol «Advanced Dungeons & Dragons»

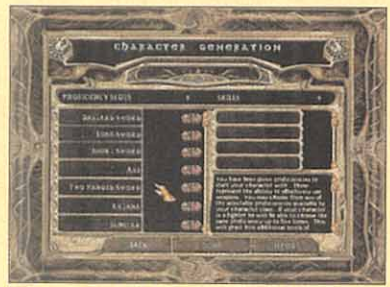



En la ventana de retrato de nuestro personaje, podremos ver todos los datos referentes a su persona, como la experiencia o las habilidades.



Los efectos visuales creados por los hechizos son sorprendentes a la par que variados, y contribuyen perfectamente al aumento de la espectacularidad de la acción y los combates





Los puntos de habilidades dependerán de la clase que hayamos escogido. Los bárbaros o guerreros, por ejemplo tendrán muchos puntos en armas, mientras que un ladrón los tendrá en habilidades especiales.



**La historia de «Baldur's Gate II Shadows of Amn» nos sitúa justo después del final de la primera parte.**

**La barra espaciadora seguirá ofreciéndonos esa valiosa pausa que nos permite decidir las acciones de todo nuestro equipo.**

## Memorizando los hechizos

Los magos, hechiceros, clérigos y druidas necesitan tiempo para memorizar o pedir a las deidades sus conjuros, dado que después de usarlos, los olvidan por completo. Por ello, periódicamente el grupo tendrá que tomarse un descanso de varias horas. Las habilidades especiales de cada personaje también se recuperarán de esta manera, por lo que hasta los guerreros querrán, de vez en cuando, hacer un alto en el camino. Será esencial buscar un lugar seguro pues el sueño puede ser interrumpido por el ataque de alguna criatura.

de fuego, las esferas de Otiluke o la Flecha Ácida de Melf; en vez de memorizar los hechizos, descansan para adquirir las energías necesarias para realizarlos.

### EL MODO MULTIJUGADOR MEJORADO

Tal vez el aspecto que peor sabor de boca nos dejó a toda la congregación rolera en la primera parte, fue el modo multijugador, pues dio toda la sensación de que lo habían puesto ahí por compromiso, sin dedicarle el más mínimo cuidado. Por ejemplo, aspectos como que el grupo tuviera que ir sin poder separarse a cada zona, o que si alguien conversaba con algún NPC, todos oían el diálogo, etcétera..., eran los que echaban a perder todo el encanto que podía tener «Baldur's Gate» en modo multijugador. Los programadores de Black Isle, no sólo han subsanado dichos problemas, sino que además han aplicado otras opciones que hacen de este modo de juego el perfecto para compartir con amigos. Incluso dos personas podrán pasárselo en grande gracias a la opción de elegir bajo el control de qué jugador está cada personaje; de esta manera, uno puede llevar a tres y el otro el resto, hasta que otra persona se una al grupo, momento en el que podrá reestructurarse todo.
La libertad será total ahora. Los personajes podrán ir por donde más les guste, juntos o por separado, llevando cada uno las investigaciones por su cuenta.
Podremos conectar ordenadores a través de protocolos IPX o TCP/IP e incluso por Internet, a través de diferentes portales de juegos, con lo que la diversión está servida en lo que al modo multijugador se refiere.

### MEJOR DE LO QUE CABÍA ESPERAR

Tanto escenarios como personajes han ganado en resolución y detalle gracias a la superior potencia del motor gráfico que ha creado Black Isle para sus nuevos juegos de rol. Con «Icewind Dale» experimentaron el potencial del mismo y ahora, con «Baldur's Gate II Shadows of Amn» han desarrollado todas sus posibilidades, cosa que se ve sobre todo en el tamaño de algunos monstruos y en la espectacularidad y vistosidad de los cientos de hechizos disponibles; y es que los guionistas han echado mano de compendios y grimorios de «Advanced Dungeons & Dragons» y han pasado toda esa enorme base de datos al ordenador. Así, el número de sortilegios se ha multiplicado por dos, y la cantidad de monstruos diferentes ha aumentado mucho, incluyendo ahora a la raza mitológica por antonomasia, los dragones, que brillaron por su ausencia en la primera parte y que tan indispensables son en todo relato fantástico.
La jugabilidad sigue siendo tan asombrosamente elevada como en la primera parte, gracias a la grácil mezcla que han conseguido los programadores de acción en tiempo real y por turnos, pues vamos a seguir teniendo la opción de pausar el juego cuando queramos, con la barra espaciadora, cosa que en los combates será de gran utilidad para tomarnos el tiempo que precisemos y así plantear una estrategia acorde con la situación. Salvo acciones que requieran mucho tiempo, como cambiarse de armadura, podremos llevar a cabo cualquier movimiento, es decir, cambios de armamento, lanzamiento de hechizos, etcétera, durante el desarrollo del juego.
La interacción por los menús también será sencilla e intuitiva y tras unas cuantas horas de juego, aprenderemos a identificar los dibujos de cada uno de los botones con la acción que realizan, por lo que con un sólo golpe de vista sabremos lo que debemos hacer para llegar hasta donde pretendemos. Si a ello le unimos el hecho de que están activos los atajos de teclado típicos, como la "I" para el inventario, o la "Q" para hacer un autografiado de la partida, entonces veremos que el manejo se hace tan fácil que casi podemos llevarlo a cabo sin pensar, pudiendo centrarnos al cien por ciento en el desarrollo de la partida y en el enrevesado argumento.
«Baldur's Gate II Shadows of Amn» es todo lo que estaban esperando los aficionados al género y, tal vez, mucho más. Si juntamos, la calidad argumental, con las infinitas opciones, el libre albedrío a la hora de avanzar en la aventura, los cientos de monstruos diferentes, los miles de objetos, las decenas de localizaciones que podremos visitar, además del hecho que va a estar completamente traducido y doblado al castellano, no tenemos más que admitir que estamos ante el juego que, hoy por hoy, mejor representa las reglas de «AD&D» y que más seriamente se toma el género de los JDR.

*C.F.M.*

| | |
|---|---|
| TECNOLOGÍA: | 84 |
| ADICCIÓN: | 95 |

**Adicción total para los amantes del buen rol y una sustitución más que perfecta para el rol clásico de mesa.**
**El nuevo motor gráfico, creado por Black Isle, permite una mayor resolución gráfica tanto de los personajes como de los escenarios, así como un mayor tamaño de los primeros.**
**El modo multijugador ha sido mejorado con respecto al que tenía en la primera parte.**

puntuación total **92**

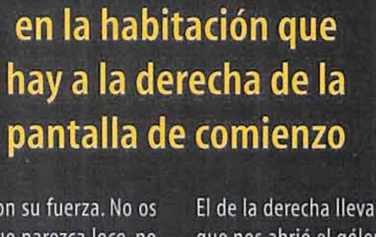
# Escapa de tu Prisión





Dado que el comienzo de la aventura es un tanto enigmático vamos a facilitaros un poco la vida en los primeros compases de la aventura, enumerándoos los pasos a seguir para escapar de la cueva donde los personajes están presos.

Comenzaremos nuestras andadas en una jaula, dentro de la cual hemos sido sujeto de decenas de experimentos macabros y dolorosos por parte de nuestro captor. Imoen, que gracias a su habilidad para abrir cerraduras, ha conseguido escapar de su encierro, viene a nuestro rescate. Tras una breve conversación, nada aclaratoria con ella, procederemos a liberar a nuestros dos compañeros que están en la parte superior de la celda. El loco bárbaro-guardabosques del hamster, tendrá una liberación sencilla. Simplemente habrá que incitarle un poco con nuestras palabras, hasta que su enfado sea tan fuerte que arranque la puerta de su jaula de cuajo, con su fuerza. No os preocupéis, porque aunque parezca loco, no nos atacará. Al ir a liberar a nuestra compañera druida que está al lado, veremos que es necesaria una especie de llave para abrir la jaula, por lo que tendremos que dirigirnos a una estancia contigua. Allí encontraremos armas y armaduras para equipar a nuestro grupo; no tendréis que preocuparos del gólem pues no está programado para atacar, solamente para cuidar que los presos estén en sus jaulas. Encima de la mesa estará también la llave para liberar a la druida. Una vez con el equipo al completo, trataremos de salir de allí, para lo cual, primero tendremos que desactivar una máquina que invoca a espíritus eléctricos, usando una palanca que hay a la derecha de la máquina. Después, aparecerá el genio servidor de nuestro captor que nos propondrá una pregunta, habrá que contestarle que no sabemos la respuesta porque si no invocará a unos cuantos goblins para que nos ataquen. Acto seguido, deberemos ir a una sala donde hay un ser en una urna de cristal, que nos pedirá que extraigamos la batería de dicha urna para poder morir en paz. En esa misma sala encontraremos una piedra activadora que, usada en el gólem que nos la pide, lograremos que nos abra la puerta que lleva a la salida del complejo. La batería nos será útil en otra sala con muchas urnas de cristal con seres dentro. Hacia el norte, y tras acabar con varios grupos de goblins que nos proporcionarán flechas y arcos para que Imoen pueda atacar en la distancia, además de dinero y gemas para posteriores compras, llegaremos a una biblioteca con dos posibles caminos.



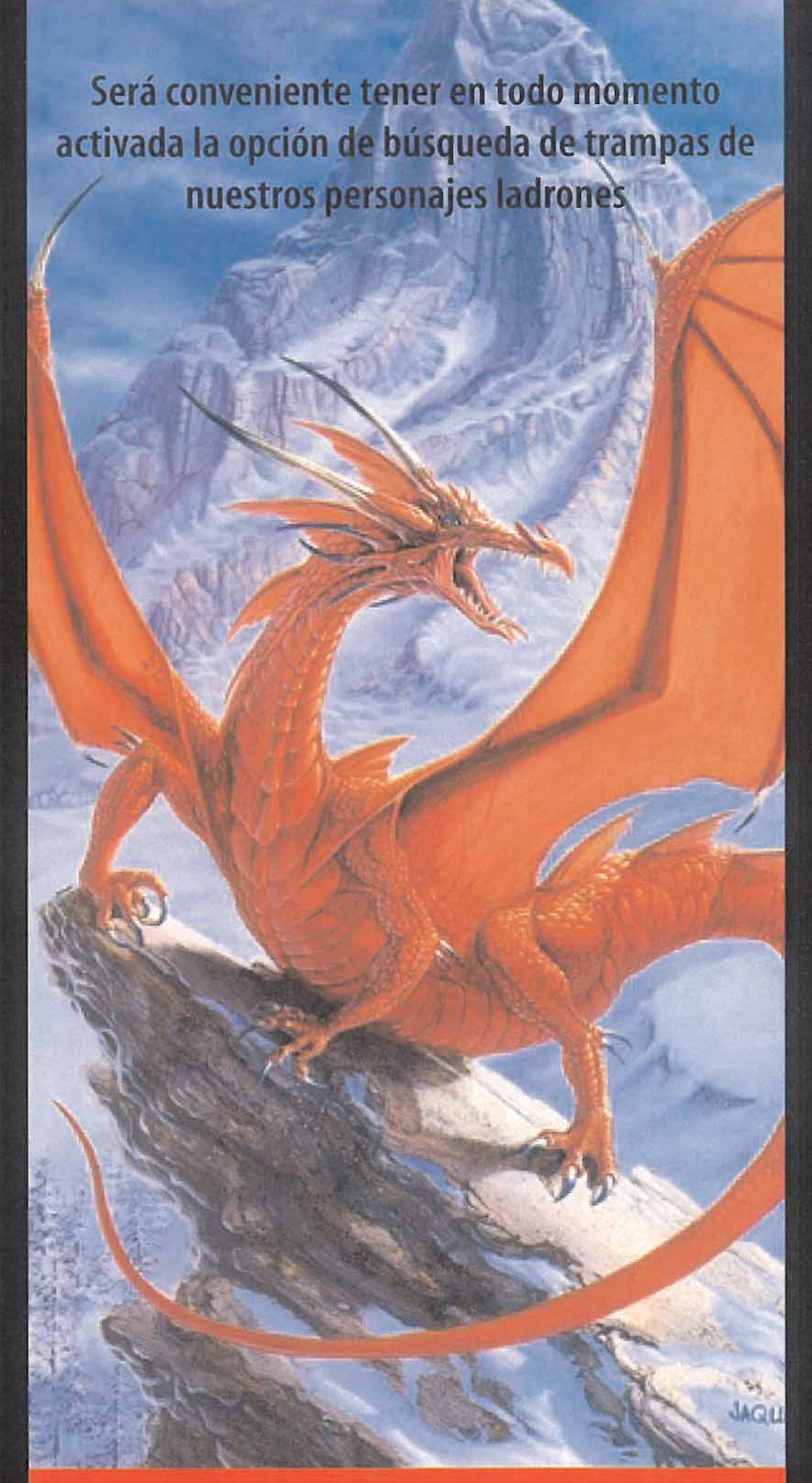
**La llave de la jaula está en la habitación que hay a la derecha de la pantalla de comienzo**

El de la derecha lleva a la misma sala que la que nos abrió el gólem, pero esta puerta estará cerrada. Hacia el otro lado, un grupo de enanos, guerreros, arqueros y shamanes nos esperarán en una peligrosa emboscada. Más allá, hay un bosque subterráneo con tres ninfas de los bosques que nos pedirán que las rescatemos. En la habitación de nuestro captor, con decenas de trampas, será inteligente llevar a Imoen para que las detecte y desactive. Tras haber hecho todo esto, podremos volver a la sala que nos abrió el gólem.

Una vez hallamos acabado con el monstruo que está vigilando la sala –al que habrá que atacar en la distancia para evitar sus tentáculos venenosos– podremos encontrar la salida de la horrible prisión.







**Será conveniente tener en todo momento activada la opción de búsqueda de trampas de nuestros personajes ladrones**

## CONSEJOS A TENER EN CUENTA

- Nada más entrar en una sala nueva, conviene activar el poder de detectar trampas de Imoen, pues esta mazmorra es una caja de sorpresas y nunca sabes lo que te puedes encontrar. Además resultará muy beneficioso para el grupo pues cada trampa desactivada supondrá ganar 120 puntos más de experiencia.
- En la habitación con la máquina invocadora de vampiros eléctricos, si veis que podéis acabar con ellos fácilmente, dejad que salgan todos los que el juego tiene previstos, pues dan 420 puntos de experiencia cada uno.
- La mejor opción de hechizos para nuestra compañera druida será la de curación exclusivamente pues ella será la única sanadora y no merece la pena gastar sus habilidades en sortilegios de combate, cuando ya tendremos al bárbaro para la lucha pura y dura.

Película final de Tekken Tag Tournament.

# LOS VIDEOJUEGOS DEL FUTURO

**En los últimos veinticinco años hemos asistido a la revolución de la imagen generada por ordenador: efectos digitales especiales en el cine o la publicidad, realidad virtual, internet que pasa del texto a la imagen con la web, actores sintéticos, animación 3D, simulación avanzada, visualización científica y por supuesto ¡videojuegos! Sin embargo parecía que estábamos hablando de dos comunidades o aspectos diferentes: por un lado todas las industrias de los gráficos de ordenador y por otro los videojuegos.**




Pro Evolution, imagen de la intro 3D de este juego para Playstation.

Sistema CAVE

Sistema de Motion Capture de Vicon.

El éxito incontestable de los videojuegos en todos los países y para todas las edades ha roto este aislamiento entre la industria de los gráficos y la industria del videojuego y podríamos decir incluso que el cine, la televisión, el arte, internet y, en general, el entretenimiento ahora cortejan al mundo del videojuego. Y los videojuegos han pasado a ser el motor de los cambios tecnológicos en la industria de la informática de consumo y probablemente serán también la locomotora de dichos cambios en la televisión, internet y el modo de entender el ocio en el siglo XXI: interactivo, inteligente y divertido.

Ahora, que parecería absurdo no pensar que el ordenador se inventó para otra cosa que no fuera interactuar con imágenes digitales, vamos a repasar algunos éxitos y reconocimientos recientes de la industria del videojuego y echar un vistazo al futuro tan alucinante que nos espera.

## OSCAR A LA MEJOR IMAGEN GENERADA POR UN ORDENADOR

Que sirva un botón de muestra. En el más prestigioso festival mundial de imágenes generadas por ordenador, SIGGRAPH 2000, se produce todos los años la exhibición del "Electronic Theater", el equivalente de la ceremonia de los Oscars en versión Imagen Sintética. Dos horas de proyección a gran formato y alta resolución de las mejores piezas infográficas de visualización, efectos especiales digitales y de imagen en tiempo real. Seleccionadas de entre 500 trabajos de todo el mundo. Pues se otorgó el primer premio a la secuencia de introducción (intro 3D) del juego de CAPCOM, «Onimusha: Warloads». Por primera vez en 30 años un videojuego se lleva la palma. Veamos con más detalle esta intro realizada para Playstation 2. El reto era presentar una carga de soldados medievales nipones en un sombrío escenario, inspirándose en las escenas de batallas de las películas de Akira Kurosawa. Links Digiworks Inc. Montó para ello un sencillo plató en el que grabó "la captura de movimientos" de actores, rodada como si fuera una verdadera película. Después se utilizaron estos datos para recrear escenas de la batalla, que contenían a más de doscientos soldados, con el innovador sistema de "Motion Capture" Vicon 8, cada vez más utilizado en videojuegos porque permite capturar el movimiento de muchos actores simultáneamente al no estar limitado el número de marcadores ópticos. Los datos capturados se introdujeron en un software "Body Builder" por medio del cual se corregían las inconsistencias de los movimientos. Los datos corregidos son exportados a Softimage, para caracterizar los modelos animados 3D. Primero los datos se asignan a modelos 3D esquemáticos, los "dummies", para hacer más fácil la composición de la coreografía virtual, luego se sustituyen los dummies por modelos 3D acabados. Y a continuación se aplican las texturas, sombreados e iluminación obteniendo las imágenes finales.

**El primer premio a la secuencia de introducción (intro 3D) en SIGGRAPH 2000 fue, por primera vez en 30 años, para un juego «Onimusha: Warloads», de Capcom.**

## POTENCIA DE PROCESO

La potencia de proceso gráfico actual a la que tenemos acceso en casa es 600 veces superior a la de 1987. Si vemos los juegos de ese año y los comparamos con los de ahora, con las tarjetas aceleradoras 3D o la Playstation 2, cuesta creer que lo que tienes delante se parezca a tu recuerdo del juego en cuestión (la memoria juega a veces mala pasadas; comprobadlo un día). Pues en el futuro todo va a ir más rápido. La promesa tan próxima de calidad de gráficos cinematográficos en tiempo real y la generalización de inteligencia artificial "hard" (modelos cognitivos avanzados para videojuegos) hacen soñar a los desarrolladores. Como dice el experto Dominic Mallinson: "dentro de poco no será aceptable que el comportamiento y la animación de los personajes de los videojuegos estén predefinidos". O Christopher Weaver de Zenimax Media: "millones y millones de polígonos por segundo, el futuro sólo será limitado por la imaginación, no por los gráficos". Una contrapartida es que los costes de desarrollo y tiempo se incrementarán debido a que las posibilidades de desarrollo serán alucinantes, lo que significa que se hará necesaria una capitalización mayor y asumir riesgos económicos más grandes para un proyecto de videojuego, de lo que habitualmente está en línea con la mayoría de los desarrolladores actuales.

John Funge, investigador científico de Toronto, sitúa los modelos cognitivos en la punta de la pirámide de la programación de un videojuego, donde la base sería la geometría, después la física del modelo, luego la biomecánica de los personajes, después los modelos de comportamiento de los personajes del juego –aquello que los hace "autónomos" en el mundo virtual–, y por encima de todo el modelo cognitivo –aquel que hace posible que el personaje evolucione y "razone" según avanza el juego–. Los modelos cognitivos controlan lo que el personaje sabe, cómo adquiere ese conocimiento, y cómo puede ser usado para planificar su movimiento y desarrollar acciones en base a sus "sentidos". Uno de los avances previsibles para los próximos años, gracias a la potencia de proceso, será el tener grupos de personajes que podrán desarrollar sofisticados comportamientos cooperativos –la Inteligencia Artificial se integrará totalmente en la programación de videojuegos–. Ray Kurzweil, uno de los genios en Inteligencia Artificial más reconocido internacionalmente, nos dice por qué en el siglo XXI viviremos y nos entretendremos más y más dentro de realidades virtuales: "en el 2009 un ordenador personal de 1.000 dólares podrá realizar un billón de cálculos por segundo, en el 2019 se aproximará a la capacidad de cálculo del cerebro humano", las imágenes de los sueños de los cerebros humanos (y de las pesadillas) son bastante convin- ►




Algunos de los personajes que atacan a los jugadores

Escenario real de combate de juego de Realidad Mixta de MR Entert.

Escenario de realidad mixta que ven los jugadores

Un sistema para hacer hablar y gesticular a Abe de Oddworld



El Crucero Virtual de la Jungla, un viaje espectacular.

centes ¿verdad? Los personajes de los juegos serán verdaderas personalidades artificiales. En todo caso cada año la capacidad de los sistemas nos llevarán a una experiencia cada vez más divertida y más "compulsivamente" atractiva.

## REALIDAD VIRTUAL INMERSIVA Y VIDEOJUEGOS

Si la potencia de proceso procurará experiencias virtuales totalmente convincentes en nuestras casas, la tecnología de realidad virtual implementará sistemas espaciales interactivos que nos harán salir de casa para vivir los videojuegos de un modo más físico, en entornos que denominaremos de "Realidad Mixta". Aquellos en los que nos podremos mover entre imágenes virtuales y objetos reales, a veces superpuestos, con la utilización de cascos de visión virtual en 3D o inmersos en espacios rodeados de pantallas interactivas en 3D, como en la holosala de Star Trek Next Generation.

Recientemente la empresa japonesa MR Entertainment presentó un estupendo juego de Realidad Mixta con cascos de realidad virtual sobre 02 de SGI y sobre plataforma PC. Cuatro jugadores se colocaban sus cascos, cogían sus pistolas láser y entraban en un espacio virtual colaborativo. En el mundo real se encontraban en un set decorado de forma espacial, dentro de sus cascos observaban este set futurista, pero con la aparición de los bichos virtuales, que les atacaban y de los que debían defenderse en equipo. Es decir, el sistema de MR permite ver a través de los cascos el mundo real, en el que las imágenes virtuales se superponen espacialmente al plató decorado con lo que se realimenta la sensación de realidad del juego. No nos extrañaría encontrar dentro de poco este tipo de atracción virtual en centros de entretenimiento en España. Empresas como Trispace trabajan en ello. Al ser un entorno de Realidad Mixta la audiencia se entretendrá como si de un espectáculo de gladiadores virtuales se tratara. MR también tiene un sistema para casa, en el que los oponentes virtuales juegan alrededor de una mesa, utilizando "muñecos" articulados para cada jugador; y sin necesidad de disponer de una gran sala.

Disney también ha mezclado sabiamente el videojuego, con su narrativa interactiva, para recrear viejas atracciones de sus parques temáticos, como "Los Piratas del Caribe" o "El Crucero de la Jungla". Para ello han empleado sistemas espaciales inmersivos como el CAVE, inventado por la española Carolina Cruz–Neira. El CAVE es una habitación como un cubo gigante de seis caras que son pantallas interactivas. Los jugadores se sitúan al interior de este cubo con gafas que les permiten ver en tres dimensiones las imágenes digitales e interactuar con ellas. Estas atracciones son multiusuario y pueden ser de cooperación o de competición.

## ENTRETENIMIENTO DE CONVERGENCIA

El entretenimiento de convergencia es la consecuencia de la unión del ordenador (y las videoconsolas) con la televisión y las comunicaciones. Entre las empresas de contenidos y las de comunicaciones o internet (AOL y Time Warner, por ejemplo). Las nuevas comunicaciones, con soportes de transmisión de datos a altísima velocidad y protocolos basados en internet, introducirán los mejores productos de entretenimiento digital a través de la televisión. Tendremos videojuegos sin comprarlos en la tienda, bajo demanda, alquilados por catálogos o por bloques mediante micropagos; podremos jugar en multiusuario con cualquier persona del planeta sin que la calidad de acceso o la potencia de la máquina de cada uno determine ninguna ventaja competitiva. Y con imágenes de televisión de

**"En el 2009 un ordenador personal de 1.000 por segundo, en el 2019 se aproximará a la**



En la «Cámara Medieval» manejamos en el mundo real un interfaz más ergonómico que un pad o un ratón, algo similar a una espada, o una maza, que se correspondía con una espada virtual en el escenario medieval, con una calidad excelente de transparencias, reflexión de luces dinámicas y sombras en tiempo real.

Imagen del videojuego «The Loungest Journey».

Composición final de una escena de la batalla en "Onimusha".

Grabación "Motion Capture" de los actores mediante el sistema Vicon 8 del juego de Capcom, ganador del premio a la mejor imagen.

Corrección de los movimientos capturados

Interface con modelos "dummies" para componer la coreografía virtual de la escena cinemática.

alta definición. La convergencia es también vivir la experiencia de ver televisión y navegar por internet como una algo único, indivisible; o pensar en el diseño de productos de entretenimiento para las diferentes plataformas, intercambiar códigos, desde el cine a los videojuegos y viceversa. Enriquecer interactivamente cualquier programa de televisión, con la filosofía del videojuego, quizás sea la clave de la "aplicación asesina" del nuevo mundo conectado de "convergencia" que nos depara el futuro.

En Sony Entertainment asistimos a una impresionante demostración de Manex Interactive, la división interactiva de la empresa que realizó los efectos visuales de The Matrix, en la que nos introdujeron en su concepto de cinematografía virtual. En la demo un personaje de The Matrix se enfrentaba a los agentes virtuales. Esto forma parte de la estrategia de convergencia de Sony, en la que cine y videojuegos se dan la mano para crear nuevos productos: cinematografía virtual, alta definición, etcétera... Sony piensa introducir los contenidos de banda ancha en los hogares mediante un nuevo sistema de procesamiento de gráficos en tiempo real, basado en la arquitectura de Playstation 2, llamado GSCube. Este sistema ofrece gráficos en tiempo real inigualables, con una calidad de imágenes de resolución 1920 x 1080, a 60 imágenes por segundo, que está más allá del standard HDTV. Ofrece un rendimiento 10 veces mayor que la Playstation 2, y su combinación con servidores de última generación para banda ancha lo convierten en un entorno óptimo para este propósito. Tal y como van las cosas sólo queda decir: larga vida al videojuego. Y es que no sería raro que en quince años el Nobel de Física sea precisamente para un desarrollador de videojuegos.

A.S.

Una pantalla del futuro para videojuegos de Elumens.

Este casco de realidad virtual equipado con el sistema de posicionamiento 3D Intertrax 2 para obtener una nueva experiencia del videojuego en PC o consola.

## dólares podrá realizar un billón de cálculos capacidad de cálculo del cerebro humano"







## BASES | CONCURSO

**1/** Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista que envíen el cupón de participación a: HOBBY PRESS, revista Micromanía. Apartado de correos 328, 28100 Alcobendas, Madrid. Indicando en una esquina del sobre: " CONCURSO EA (MM)"

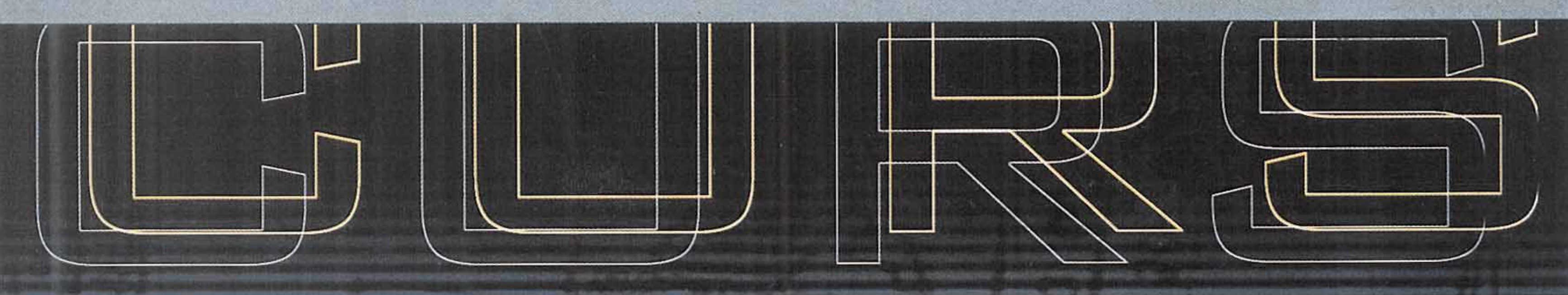
**2/** Entre todas las cartas recibidas que hayan contestado correctamente a las preguntas formuladas se seleccionarán TREINTA que ganarán un lote de 3 juegos para Pc: Comand & Conquer", "Aikens Artifact" y "Alice". El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

**3/** Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde el 26 de Septiembre hasta el 26 de Octubre de 2000.

**4/** La elección de los ganadores se realizará el 27 de Octubre de 2000 y los nombres se publicarán en el número de Diciembre de la revista Micromanía.

**5/** El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

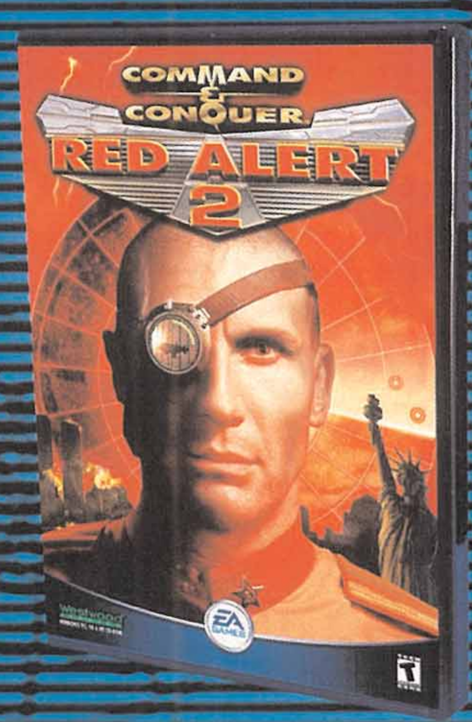
**6/** Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso ELECTRONIC ARTS y HOBBY PRESS.




# RESPONDE CORRECTAMENTE Y CONSIGUE UNO DE LOS 30 LOTES FORMADOS POR ESTOS 3 JUEGOS QUE SORTEAMOS:

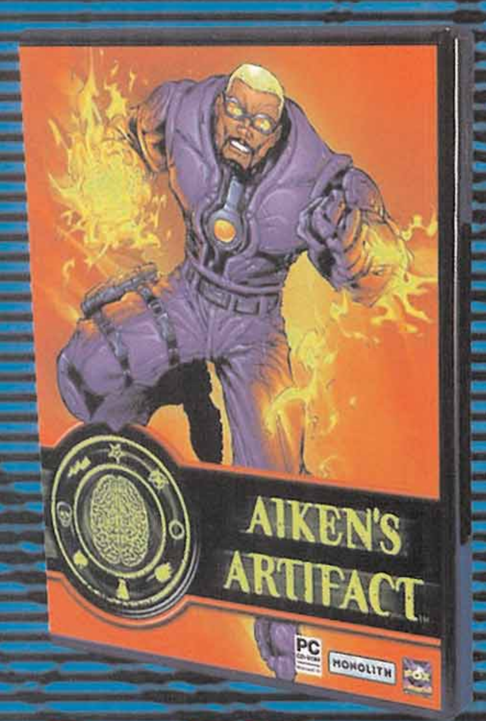
1/ ¿QUIÉN PONE LA VOZ AL PERSONAJE PRINCIPAL DEL JUEGO?

A/ PACO
B/ ELTON JOHN
C/ ICE T



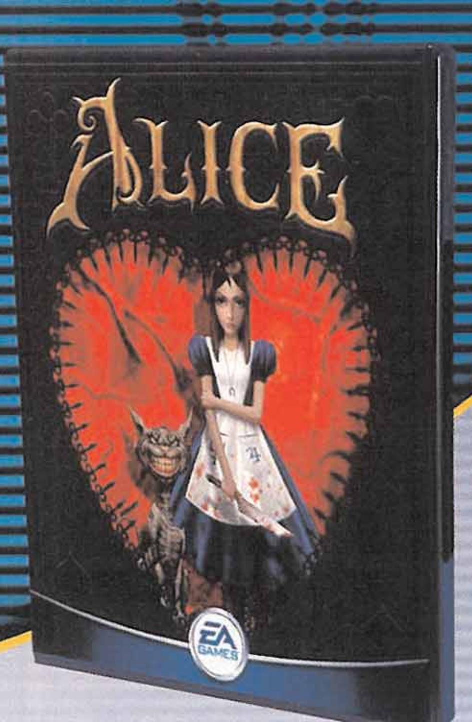

3/ ¿QUIÉN ES LA MALVADA REINA A LA QUE SE TIENE QUE ENFRENTAR ALICE?

A/ LA REINA DE CORAZONES
B/ CRUELA
C/ TORMENTA




2/ ¿QUÉ PAÍS INVADEN LOS SOVIÉTICOS EN RED ALERT 2?

A/ ISLANDIA
B/ EE.UU.
C/ ESPAÑA




## CUPÓN | PARTICIPACIÓN

NOMBRE / APELLIDOS: ____________________

DIRECCIÓN: ____________________

LOCALIDAD: ____________________

PROVINCIA: ____________________

TELÉFONO: __________ CP: __________

RESPUESTAS: 1: ______ 2: ______ 3: ______

# El software de traducción más eficaz y fácil de utilizar

# GlobalTRANSLATOR

## Inglés - Español - Inglés

Global Translator es un paquete completo de consulta y traducción para cualquiera que trabaje con el inglés. Global Translator crea de forma automática borradores de traducciones de textos con oraciones completas en inglés y en español. Es excelente para traducir cartas, facsímiles u otra correspondencia. Además, Global Translator le da una serie completa de poderosas herramientas de referencia para ayudarle a escribir o estudiar el inglés.

Por sólo **4.995** Ptas. 30,02 Euros







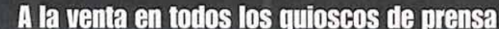


**Perfecto para mejorar su fluidez con el inglés**

- Potente herramienta de inflexión para conjugar automáticamente miles de verbos
- Sustituye a cientos de diccionarios para el estudiante
- Compatibilidad total con Microsoft Word ® y Corel Wordperfect ®

**Traduzca documentos simplemente con un clic**

- Imprescindible en la oficina o en el hogar para un dominio total del inglés
- Muy fácil de usar y con diccionarios actualizables
- Poderosas herramientas de referencia para ayudarle a escribir o estudiar el inglés







Si no lo encuentra, solicite su ejemplar llamando a los teléfonos:
902 12 03 41 ó 902 12 03 42 o por correo electrónico a: **pedidos@hobbypress.es**






## Punto de Mira

# Así puntúa Micromanía

Todos los que hacemos Micromanía venimos siendo interpelados, desde hace tiempo, por una explicación a fondo sobre el modo de puntuar los juegos que, mes a mes, analizamos en estas páginas. No entraremos, ahora, a discutir si nuestra manera de considerar un título es mejor o peor que en otras publicaciones, si somos más o menos exigentes con ciertos aspectos, o si nos gusta comparar un género con otro, así como si nos dejamos llevar por características más o menos comerciales. Nuestra manera de puntuar se basa en la experiencia que todos los miembros de la redacción poseen, y en la elevada cantidad de títulos, de uno u otro tipo, que se han venido contemplando y analizando desde hace años. Por ello, nuestra exigencia es la máxima en todos y cada uno de los aspectos importantes de un programa. Desde la tecnología, hasta la diversión, pasando por los más pequeños detalles de diseño de acción, calidad gráfica, sonora, originalidad, concepto, planteamientos, plataformas, etc.

En esta tabla podréis encontrar una pequeña guía para comprender mejor nuestro sistema de valoración, y lo que os podéis esperar de un título por la puntuación que haya recibido en Micromanía.

**0-49** Pocas veces encontraréis un juego en estas páginas que sea merecedor de un suspenso. Por lo general, un juego que vaya a recibir una puntuación inferior a 50 ni siquiera será comentado, exceptuando casos como los de un título que haya sido largamente esperado y/o anunciado, y no cumpla ninguna de las expectativas.

**50-59** Mediocre. Se trata de títulos que, por regla general, no merecen la pena excepto para coleccionistas. La diversión que puedan proporcionar será muy limitada, y no cumplen ni en tecnología, ni en adicción.

**60-69** Aceptable. Todos los títulos que se encuentren en este abanico serán susceptibles de proporcionar un rato de entretenimiento, aunque se tratará de juegos bastante limitados en otras áreas. En todo caso, puede merecer la pena echarles un vistazo.

**70-79** Bueno. Juegos que, de manera global, no decepcionarán al usuario y poseerán un buen balance entre calidad y diversión, contemplados de forma general. No se trata de producciones geniales, pero sí de buena calidad. En este apartado valdrá la pena sopesar opciones alternativas entre títulos de un mismo género.

**80-89** Muy bueno. Independientemente del género al que pertenezca, cualquier juego comprendido en este abanico de puntuación poseerá unos elevados niveles de calidad en todos sus apartados. Para llegar a esta valoración, deben ser capaces de ofrecer una elevada jugabilidad, grandes dosis de adicción y muy buena calidad técnica.

**90-94** Excelente. La única posibilidad de que un título os decepcione habiendo recibido una nota así, será un elevado "fanatismo" por un género concreto que os apasione. Excepcional calidad en todos sus apartados, y un título de obligada adquisición.

**95-99** Obra Maestra. Todos los apartados del juego estarán en unos niveles de calidad casi perfectos, amén de ofrecer numerosas innovaciones de todo tipo. Lo mejor de lo mejor, en cualquier género. Será imprescidible en toda buena colección.

**100** ¿Existe el juego perfecto? Hasta ahora nosotros no lo hemos visto.

# Army Men. Operation Meltdown

## Otra vez los soldados verdes

- Compañía: **3DO**
- Disponible: **PC**
- Género: **ESTRATEGIA**

**CPU:**Pentium 90 MHz • **RAM:** 16 MB • **HD:** 100 MB • **Tarjeta 3D:** No • **Multijugador:** Si (TCP/IP/IPX)



De nuevo, el ejercito verde vuelve a las pantallas de los ordenadores con un título al que se le puede achacar más o menos lo mismo que a sus anteriores versiones. Los populares soldados tendrán esta vez que combatir por su nación, ya que la guerra ha estallado otra vez. Lo cierto es que a pesar de la cantidad de títulos de la saga existente en el mercado, en todo tipo de plataformas, que han ido apareciendo con el paso de los años, no se ha cambiado el argumento ni la técnica de construcción. Con la guerra como tema central de todos ellos, y un género que va evolucionando hacia la pura estrategia, no encontramos un atractivo especial en este título que nos haga variar el concepto pobre en cuanto a la jugabilidad. La calidad visual, aunque algo mejorada, sigue estando a años luz de los grandes títulos del género. Presenta tres modos de juego –Campaing, Battle y Boot Camp– cada una de ellas con objetivos diferentes. Además, el idioma no ayuda en absoluto a la comprensión del juego, ya que no se encuentra traducido al castellano, dato importante si se tiene en cuenta que a algunos sectores del público los juegos en idioma extranjero les provocan cierto rechazo.

*A.L.C.* **55**

# ECW Anarchy Rulz

## El cuadrilátero espera

- Compañía: **ACCLAIM**
- Disponible: **PLAYSTATION**
- Género: **ARCADE**

Un jugador • Se recomienda Tarjeta de memoria • Acepta Dual Shock





Títulos como el que nos ocupan son los que verdaderamente nos hacen pensar que los programadores no se han olvidado de hacer las cosas de forma convincente, y es que lo bien hecho, bien parece.
Con un toque sutil de violencia, pero muy lejos de la sangre y las matanzas habituales, nos encontramos con el argumento de este juego, basado en los capítulos que hace años se emitían en una televisión estatal de la serie llamada «Pressing Catch», y que en algunos momentos hasta contenía buenas dosis de humor. En este caso los personajes, de tamaño más que considerable, caracterizados a la perfección y con expresiones faciales muy realistas, hacen gala de cómo se puede tumbar a un contrincante en la colchoneta del cuadrilátero sin apenas utilizar los puñetazos y las patadas –sino más bien las llaves y el propio cuerpo–.
Aún teniendo unos gráficos sorprendentes –llenos de detalles–, el punto álgido de este título se alcanza en los movimientos de los personajes, dotados de una suavidad que nos deja

# Dave Mirra Freestyle BMX

## Caballos de acero

- Compañía: **ACCLAIM**
- Disponible: **PLAYSTATION**
- Género: **ARCADE**

Uno o dos jugadores • Se recomienda tarjeta de memoria • Acepta Dual Shock



Las competiciones de BMX no son un deporte muy extendido, y algunas personas ni siquiera lo conocen. Sin embargo y a pesar de este desconocimiento, al mundo de los videojuegos no se le escapa ni una. Como premisa principal, equiparse correctamente: un buen corredor necesita una buena bicicleta, o al menos una a la que se adapte correctamente. Luego salir al circuito y dejar obstáculos atrás con saltos espectaculares y algunas piruetas para la galería.
Presenta tres modos de juego –Proquest, Session y Freeride- para que la simulación de este deporte no resulte aburrida, sobre todo si tenemos en cuenta la posibilidad de competir contra otro compañero. Así nos encontramos con carreras individuales, colectivas o récords de circuitos. Sin embargo, y ante esta gama de posibilidades de juego, la dificultad en el control del corredor (excesivamente sensible) baja la jugabilidad de un título con una alta resolución gráfica y unos circuitos de complejidad media representados con gran realismo.
Como nota destacada está la posibilidad de usar un mando que vibre.
En cuanto a los sonidos, nada especial que decir; son modestos y sin grandes alardes de calidad.

*I.P.P.* **60**

# Supermagnetic Neo

## Cargas desequilibradas

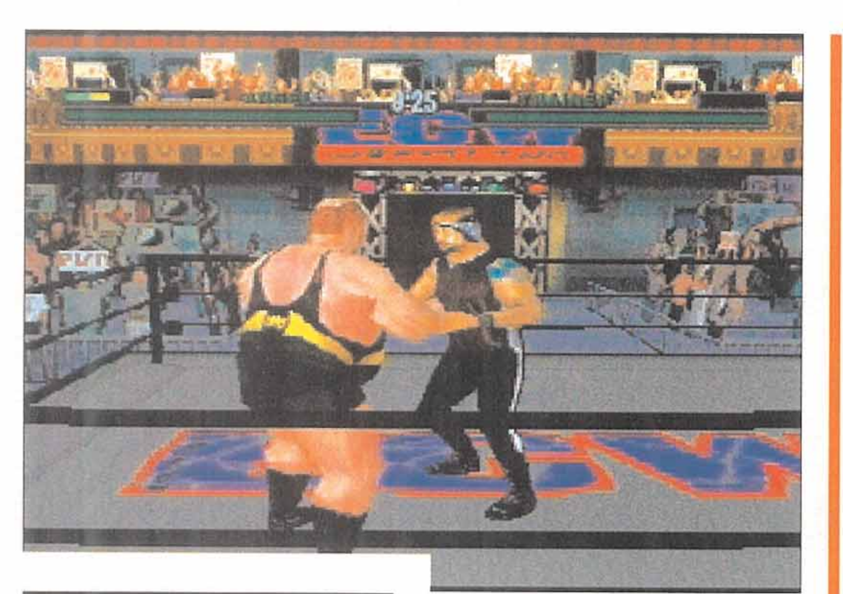
- Compañía: **CRAVE ENTERTAINMENT**
- Disponible: **DREAMCAST**
- Género: **ARCADE**

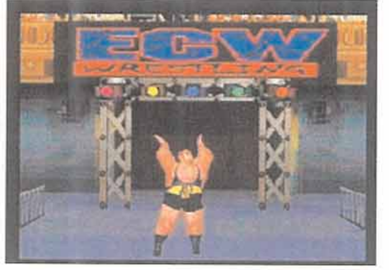
Un jugador • Se recomienda Visual Memory • Compatible con Vibration Pack



Al más puro estilo del legendario y genial juego de Sega «Sonic» aparece este título cargado de energía positiva o negativa, según convenga.
El personaje protagonista en este caso es Neo, un robot con superpoderes magnéticos que se recorre un mundo imaginario de juegos lleno de objetos que recoger y atracciones de un parque en las que subir. El objetivo es tan apasionante como sencillo, avanzar sin descanso por los coloridos parajes llenos de trampas, sorteando enemigos con tan sólo aplicarles una pequeña descarga, y recogiendo toda clase de objetos que nos permita llegar al final con los bolsillos llenos de puntos para nuestro casillero. La tarea no es tan sencilla, puesto que en cada caso hemos de saber que carga, positiva o negativa, se ha de aplicar a los distintos personajes que van haciendo aparición, así como a la hora de sortear diversos obstáculos sirviéndonos de estos poderes magnéticos; y todo ello en el menor tiempo posible. Al ser un título dedicado a la diversión más pura y dirigido a todo tipo de público, poco importa la calidad de sus gráficos, que aunque no sea espectacular (tratándose de Dreamcast), no tiene nada que envidiar a otros títulos del género. Los efectos especiales se suceden a lo largo del juego con cada salto y descarga. Así pues dejemos que fluya "la corriente"...

*I.S.A.* **71**






atónitos y de un realismo que provoca una total inmersión del jugador en el combate.
Cabe destacar también que entre los menús de configuración del juego, podemos encontrar una parte en la que es posible crear un personaje de la cabeza a los pies, es decir, dándole nosotros los rasgos y características de su cara, así como su vestimenta.
Una opción que no suele estar presente en la mayoría de títulos con un argumento parecido y que sin embargo contribuye a aumentar el atractivo de un título con grandes dosis de entretenimiento, jugabilidad, humor y calidad visual.

*P.L.L.*

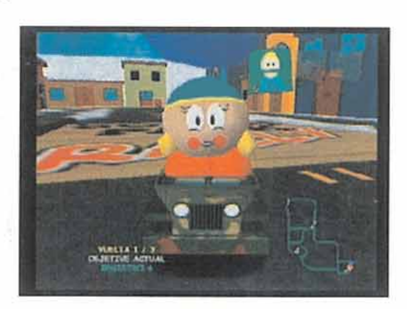
**75**

# South Park Rally

## Hablando pronto y mal

- Compañía: **ACCLAIM**
- Disponible: **DREAMCAST, PC,**
- **NINTENDO 64, Y PLAYSTATION**
- V.Comentada: **DREAMCAST**
- Género: **ARCADE**

Uno a cuatro jugadores • Se recomienda Visual Memory • Compatible con Vibration Pack



Los ocho personajes de este juego –Stam, Kyle, Cartman, Kenny, Wendy, Chef, Oficial Barbrady y Tio Jumbo– que actualmente hacen reír en las pantallas de los cines, se enzarzan en unas endiabladas carreras por ver quién llega primero a la meta procurando hacer la puñeta el mayor número de veces al resto de compañeros de competición. Estos personajes de dibujos animados, tan divertidos como sencillos y mal hablados, que se encuentran aquí de vacaciones, recorren los escenarios de South Park, representados con el estilo de la serie, en una ciudad de innumerables circuitos para competir en los tres modos de juego que presenta. Además, presenta un modo multijugador en el que hasta cuatro personas pueden competir a la vez. Sin duda, y a pesar de la pobre calidad gráfica, el juego cumple las expectativas creadas de divertir al público. Como punto negativo señalar el vocabulario demasiado vulgar (tacos) de los personajes, que provoca que un título como éste, hecho a la medida de los más pequeños, sea precisamente el menos recomendable para ellos. En el caso español, sin embargo, al no haberse traducido los diálogos, es difícil que los niños lleguen a entenderlo. Por fin encontramos algo bueno a que no se traduzcan los juegos.

*A.L.C.*

**67**

# ATV Quad Racers

## Emoción sobre 4 ruedas

- Compañía: **ACCLAIM**
- Disponible: **PLAYSTATION**
- Género: **ARCADE**

Uno o dos jugadores • Se recomienda tarjeta de menoria




Con el verano ya finalizado, lo cierto es que los deportes al aire libre pierden su encanto, más aún tratándose de los deportes dedicados a las motos, en los que el frío puede pasar factura. Pero como a nadie le amarga un dulce, se puede intentar sentir las mismas sensaciones de estos deportes en la videoconsola, sentado en el sofá de casa y sin pasar frío.
En esta caso se trata de una disciplina tan emocionante como poco extendida, las motos de cuatro ruedas. Con estos vehículos, los más insólitos obstáculos que la propia naturaleza nos ponga por delante en las zonas poco pobladas, pueden ser sorteados sin mayores complicaciones. Las motos, de conducción sencilla, son sin embargo peligrosas, ya que los vuelcos están a la orden del día debido a su poco peso.
Los modos de juego que presenta no son ni mucho menos novedosos tratándose de un juego de carreras; como siempre más de lo mismo, aunque sí que es cierto el hecho de que al ser un deporte "poco habitual" resultará curioso para ciertos sectores de público. Las sensaciones de realismo quizá no sean las que se podrían esperar, ya que no se ven favorecidas con la posibilidad de vibración de los mandos. Con unos gráficos que no destacan ni por lo bueno ni por lo malo, el mayor atractivo visual viene determinado por los diferentes parajes en los que se pueden desarrollar las carreras –nieve, desierto y montaña–.

*P.L.L.*

**62**

# Sega Extreme Sport

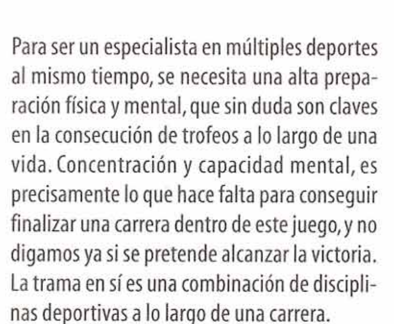
## Plurideportistas

- Compañía: **SEGA**
- Disponible: **DREAMCAST**
- Género: **DEPORTIVO**

Uno o dos jugadores • Se recomienda Visual Memory • Compatible con Vibration Pack




Para ser un especialista en múltiples deportes al mismo tiempo, se necesita una alta preparación física y mental, que sin duda son claves en la consecución de trofeos a lo largo de una vida. Concentración y capacidad mental, es precisamente lo que hace falta para conseguir finalizar una carrera dentro de este juego, y no digamos ya si se pretende alcanzar la victoria.
La trama en sí es una combinación de disciplinas deportivas a lo largo de una carrera.
Es necesario se tan bueno pilotando un ala delta, como en una moto o practicando snowboard. Pero, para poner una nota discordante en lo que se conoce como "juego limpio", la forma de ganar no tiene por qué ser del todo legal, ya que durante la competición se puede intentar eliminar adversarios desequilibrándoles con tan sólo un pequeño empujón o un manotazo.



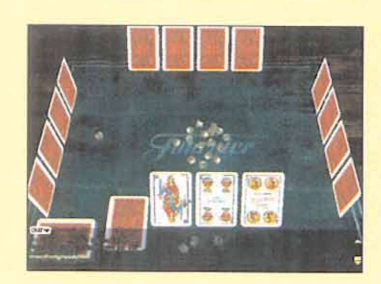
A pesar de tener que llevar diversos aparatos distintos entre las manos (motos, esquíes...) la manejabilidad de todos ellos es sencilla; una característica destacable para quienes las complicaciones en el manejo de personajes u objetos suponen una pesada carga que disminuye su grado de adicción.
El aumento de jugabilidad debido a esta facilidad de manejo, se ve refrendada con una más que aceptable calidad visual de participantes y escenarios, y amenizada por unos excelentes efectos sonoros que consiguen dar un tono de realismo al título.

*I.P.P.*

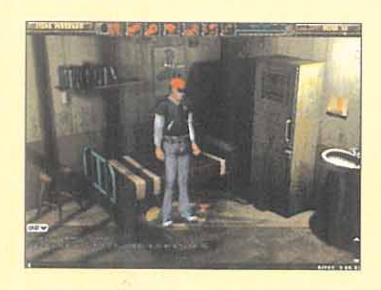
**68**

## Punto de Mira

- Compañía: **DINAMIC MULTIMEDIA**
- Disponible: **PC**
- Género: **JDR/AVENTURA**



**Nos encontramos ante el lanzamiento del primer juego exclusivamente online hecho de manera íntegra en España. Todo un adelanto protagonizado por Dinamic Multimedia que sigue demostrando, día a día, su afán por llegar al cien por cien del público español, sean cuales sean sus preferencias y gustos.**



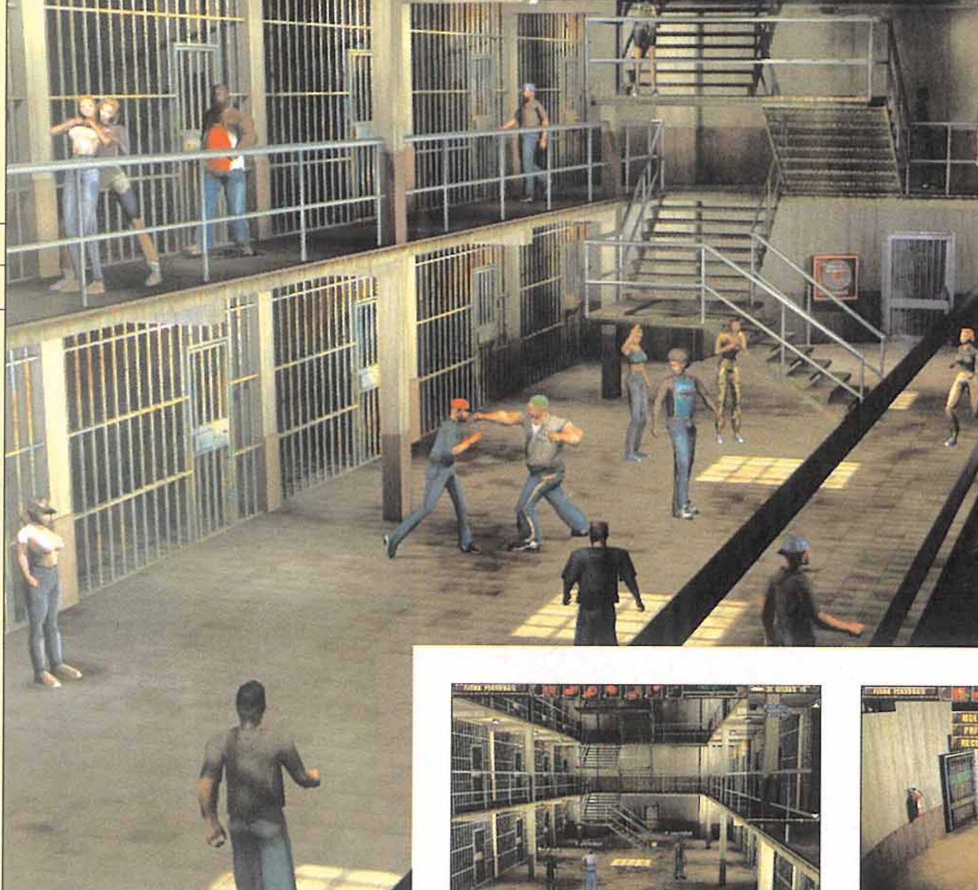
Pentium 166 Mhz • 16 Mb. RAM • Disco Duro: 400 Mb. • Aceleración 3D: Recomendada (Direct3D) • Multijugador: Requerida conexión Internet (mínimo módem 28.8 bbps)

| | |
|---|---|
| TECNOLOGÍA: | 82 |
| ADICCIÓN: | 90 |

**Los personajes, a pesar de que están hechos en 3D, están muy bien integrados en los escenarios renderizados. Las combinaciones estéticas que se ofrecen a la hora de crear a nuestro personaje son casi infinitas. La interacción con los escenarios es bastante escasa, pero no por ello insuficiente.**

puntuación

total **93**



# La Prisión



Durante el periodo de testeo, la conexión a los servidores de «La Prisión» ha sido limpia. Ya veremos qué pasa cuando cuando los servidores se llenen.

Pocas zonas estarán vedadas para los internos de esta prisión de alta seguridad, en la que, entre otras cosas, uno puede llevar la ropa que quiera.

## Pioneros españoles

Cuando uno se encuentra entre rejas, todo lo que ha aprendido en libertad no vale ni un paquete de cigarrillos. Hay que aprender a sobrevivir entre cuatro paredes y bajo vigilancia continuada, tanto por los celadores, como por las bandas de presos que están al mando. Saber mantener el equilibro entre el control y la indiferencia es todo un arte que solamente se aprende con el tiempo y la experiencia. «La Prisión» de Dinamic nos da la oportunidad de convertirnos en presos de una cárcel de máxima seguridad y ver cuán fácil o cuán complicado es sobrevivir en ella.

### LIBERTAD CONTROLADA

Entre las paredes que conforman el perímetro de la prisión en la que hemos sido encerrados, vamos a gozar de una especie de libertad controlada en la que podremos llevar a cabo toda suerte de acciones, algunas cotidianas y otras algo menos lícitas, pero siempre con el libre albedrío como característica principal. El objetivo final del juego va a ser, por supuesto, conseguir escaparnos de aquel lugar, pero entre medias, seremos partícipes de toda suerte de situaciones en las que, dependiendo de nuestra avidez, habilidad o fuerza, saldremos mejor o peor parados. En «La Prisión» puede suceder de todo, desde una rueda de subasta, donde se van a ofrecer objetos de todas clases y propósitos a precios, en ocasiones razonables y en ocasiones exorbitados, hasta una pelea en la que pueden estar participando dos bandas rivales, por el control de uno de los barracones, así como una timba de cartas entre varios o una competición de levantamiento de pesas en el gimnasio; todo será posible y en todo podremos tomar parte.

Por supuesto, habrá acciones que no deben realizarse y que serán penalizadas con golpes, por parte de los guardias (personajes controlados por el servidor), lo que hará que acabemos con nuestros huesos en la enfermería, situación que se interpretaría como la muerte del personaje en otros juegos de rol, como «Everquest» o «Ultima Online». Dado que los personajes irán ganando niveles de experiencia e irán aumentando sus habilidades, un viaje a la enfermería supondrá una leve pérdida de dichos puntos de experiencia.

En la cárcel habrá una serie de zonas prohibidas para los presos y que nunca serán atravesadas por ellos en condiciones normales, como los sótanos. En estas zonas seremos apresados sin tardanza y enviados a las celdas de castigo.

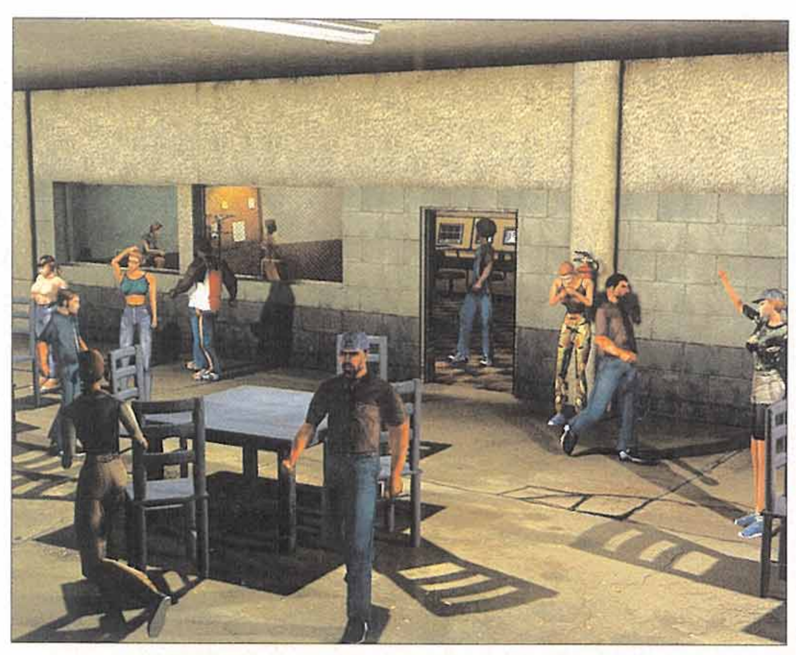
Todo va a desarrollarse en tiempo real, las peleas, los tratos, las conversaciones y los juegos y, para evitar la saturación de la memoria del ordenador y de la conexión de Internet, el equipo diseñador de Dinamic ha ideado un sistema de iconos mediante el cual se puede saber de una sola pasada lo que están haciendo los presos con los que nos cruzamos y, si queremos, participar



Una de las habitaciones de la prisión. Como se ver, la creación de los escenarios ha sido muy cuidada.

**Las posibilidades dentro del juego son infinitas, desde comerciar con otros presos hasta jugar al mus con amigos sin preocuparnos de lo demás**


Este es el interfaz que se activará cuando nos metamos en una pelea en «La Prisión».



Dispondremos en nuestra cuenta de tres espacios para crear personajes diferentes


Una partidita de mus ayuda a pasar el rato en la cárcel, donde los días son largos.


Una vez en el interior de la cárcel podremos formar nuestras propias bandas.


Las zonas comunes serán los escenarios habituales de las peleas.

en las acciones. Habrá algunas situaciones que serán cerradas, es decir, una partida de mus, en cuanto haya cuatro jugadores, no permitirá más entradas hasta que alguno se haya ido.

## LOS ALCAIDES DE LA INSTALACIÓN

Los GM han sido desde el comienzo de los juegos online, una constante necesaria que ha resuelto más de una situación comprometida siempre que, eso sí, trabajaran de forma correcta y de acuerdo con su posición.

Debido a la gran libertad de acción que disfrutarán los jugadores de este programa, se ha hecho también necesario en «La Prisión» el trabajo de un grupo de gente que haga las veces de Maestros de Juego, controlando todo "desde las alturas", con unas cuentas de juego que les otorgan una serie de privilegios muy por encima de los que tienen los jugadores, con la idea de evitar problemas ajenos a la propia mecánica del juego. Podrán hacer y deshacer todo aquello que crean conveniente en cada situación, estarán ahí para ayudar a los no iniciados y para solucionar los problemas que puedan surgir durante el desarrollo; para ello se han dispuesto una serie de horarios para mantener cubierto con este servicio la práctica totalidad del tiempo que los servidores están activos.

## UN COMIENZO SOBRESALIENTE

Ante todo tenemos que decir que Dinamic Multimedia es pionera en nuestro país, ya que han sido los primeros en desarrollar, producir y distribuir un juego exclusivamente online, para el que es necesaria una conexión a Internet, así como la previa puesta en alta de una cuenta privada, lo que hace que ya de por sí, merezcan todo nuestro respeto por la valentía que han demostrado al lanzarse literalmente al vacío, apostando por una ambiciosa iniciativa cuyo resultado final es incierto. En nuestras primeras horas "entre rejas", hemos podido comprobar una conexión limpia y prácticamente libre del consabido "lag". Las caídas de los servidores fueron prácticamente nulas, salvo para algunas comprobaciones por parte del equipo encargado del mantenimiento y que, no sobrepasaron límites de tiempo fuera de lo normal. También hay que decir que el número de jugadores no era excesivo, por lo que los servidores no se encontraban muy saturados; esperemos que sea igual cuando el número de gente que tenga el juego sea más elevado. Eso en lo que se refiere a limpieza en la conexión, pues en lo referente a la optimización del software y calidad del mismo, debemos decir que, a nivel gráfico, logran una muy buena sensación de entorno y realismo, gracias a la perfecta labor por parte de los artistas que han llevado a cabo el diseño de cada una de las instalaciones de la prisión, cuidadas hasta el más mínimo de los detalles y gracias también al trabajo del laboratorio gráfico, que ha creado los personajes tridimensionales, cuyos movimientos son muy reales y fluidos y que, gracias a su elevado detalle, parecen formar parte del escenario y no estar superpuestos. Tal vez, la interacción con los escenarios sea un tanto escasa, pero esto lo han hecho así los chicos de Dinamic para evitarse problemas lógicos. Por poner un ejemplo, en los primeros compases de la elaboración del juego, se tenía pensado poner interruptores de luz para cada una de las estancias, pero al final se desechó la idea pues, si bien eso sería un toque interesante para una aventura de un solo jugador, por Internet sería una locura, ya que cada jugador querría pulsar el interruptor. Así, solamente algunos elementos son accionables y, todos ellos, tendrán algo que ver con las misiones.

## LES AUGURAMOS LO MEJOR

Desde aquí nuestro más sincero apoyo a los chicos de Dinamic Multimedia por este acto singular de valentía y arrojo, para el cual vaticinamos el más rotundo de los éxitos en España y en el extranjero. Si orgullosos tienen que estar sus creadores por el buen trabajo realizado y por los resultados –más allá de todo lo esperado–, más orgullosos debemos sentirnos los profesionales de la crítica del sector, por ver como la, hoy por hoy, más sobresaliente de las compañías autóctonas se toma las cosas tan en serio.

*C.F.M.*

## Para posibles actualizaciones




Antes de entrar al programa en sí, accederemos al servidor de actualizaciones donde, de manera periódica y según las situaciones lo vayan requiriendo, se incluirán parches de actualización o mejora que el usuario se bajará automáticamente. De momento, «La Prisión» se encuentra en su versión 1.0 pero se irá actualizando con cada patch ofrecido.

## Bandas de delincuentes



Como si de una prisión normal se tratara, una vez dentro de ella vamos a poder formar nuestras bandas y pandillas, para optar por el control de ciertas zonas del centro o del lugar por completo. Tendremos que actuar con puño de hierro y sumo cuidado a la vez, pues de seguro habrá otras bandas que tendrán los mismos objetivos, lo cual puede desencadenar más de una pelea en la que haya heridos que tarden mucho en recuperarse. Cada vez que se forme una revuelta en el interior de la cárcel, aparecerá una partida de policías antidisturbios que tratarán de disolver el amotinamiento, aunque no siempre lo conseguirán dado el elevado número de convictos que puede juntarse en un mismo lugar. Por supuesto, además de la fuerza bruta, también podremos emplear sobornos y toda clase de artimañas para terminar controlando las instalaciones y los objetos.

Punto de Mira

Compañía: **MICROSOFT**
En preparación: **PC**
Género: **ARCADE**



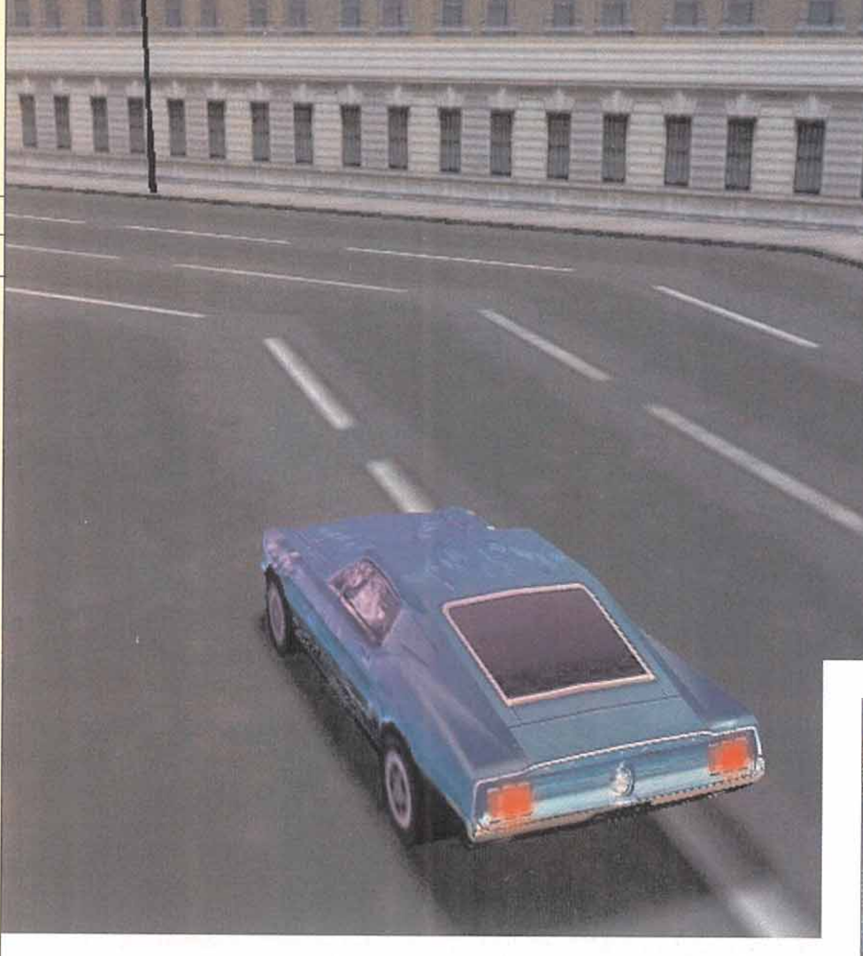
**Microsoft nos trae nuevamente con «Midtown Madness 2» un programa en el que no estaremos limitados a un circuito de carreras; tenemos kilómetros y kilómetros de asfalto urbano por el que podremos desenvolvernos con nuestro coche. Aunque gozaremos de una enorme libertad para dar rienda suelta a una forma de conducir que podríamos calificar, cuando menos, de temeraria. Y sin miedo a que nos pongan una multa.**

CPU: Pentium II 266 Mhz • RAM: 32 MB • HD: 350 MB • Tarjeta 3D: Sí (Direct3D 8MB) • Multijugador: Sí (TPC/IP) Módem, Internet.

| | |
|---|---|
| TECNOLOGÍA: | 62 |
| ADICCIÓN: | 83 |

**La recreación de la ciudad es con toda seguridad el aspecto técnico y artístico más brillante del programa.**
**A pesar de que el motor gráfico permite una amplia interacción con el entorno, el programa no ofrece una calidad visual máxima que esté acorde con lo que hoy es posible hacer sin mucho más esfuerzo.**
**El estilo de conducción de «Midtown Madness 2» no tiene nada que ver con el realismo, ni siquiera en "las físicas", pero pocos programas ofrecen una acción arcade tan eficazmente divertida.**

puntuación total **78**





# Midtown Madness 2



Las diferencias entre cada vehículo condicionarán notablemente la forma adecuada de controlarlo en una misma misión.

## Olvídate de los semáforos

Los títulos que comparten la temática de la conducción han ido tomando, en los últimos años, otros derroteros que los desmarcan de la usual competición en carreras. El realismo queda, por norma general en esta reciente tendencia, en un plano secundario, pero a cambio podemos contar con otras posibilidades dirigidas a aumentar la jugabilidad. Un género tan amplio como el de los juegos de coches ofrece muchas formas de interpretar la diversión al volante, aunque siempre compartiendo la pasión por los automóviles. En este título se ofrece la posibilidad de llevar un vehículo por la ciudad con el handicap del tráfico y de los peatones..., y más aún, el juego sugiere en cada misión, cualquiera que sea, que nos "saltemos" algunas normas de tráfico para poder cumplirla. «Midtown Madness» introdujo en su momento varias claves de esta "nueva forma" de ver un juego de coches. Poco después, en el más depurado y espectacular "Driver" de Relections, se nos planteaba la posibilidad de infiltrarnos en la mafia para llevar a cabo, sobre cuatro ruedas, incontables y divertidas misiones que nos recordaban a las películas de acción de los 70, en las que las persecuciones por el centro de la ciudad eran casi una constante. Ahora, en el programa que nos ocupa, volveremos a la época actual, contando con espectaculares persecuciones y también con otros planteamientos tanto o más delirantes. Y todo ello con más tráfico, más peatones y, en definitiva, más locura.

**Apenas transcurrirán segundos entre el comienzo de una misión y el momento en que nuestro coche sufra los primeros daños**

Después de un accidentado recorrido por el puerto hemos llegado a los muelles de San Francisco, desde los que se puede ver la isla de Alcatraz.

En el modo de carreras tendremos que sufrir las fastidiosas maniobras de nuestros adversarios, al parecer, obcecados por dejarnos en la cuneta.

### PROFESIONAL AL VOLANTE

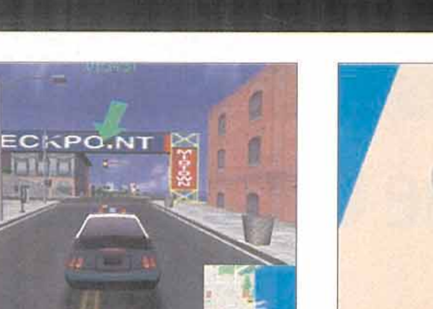
Conducir en «Midtown Madness 2» es cualquier cosa menos algo serio. Pero de todas formas, cada vez que subamos a un coche habrá que atender a un objetivo concreto, es decir, que no será aquello de que "todo vale". Si no cuidamos la precisión al volante, nuestro vehículo puede acabar siendo pasto de un desguace, con el consiguiente fracaso de la misión. Por supuesto los peatones tampoco son un objetivo. La dificultad irá elevándose paulatinamente con objetivos cada vez más complicados de manera que, aunque encontremos al principio una misión muy factible, incluso para el más torpe, enseguida empezaremos a tener que repetir recorridos, para poder llegar hasta donde se nos requiere. Una sutil maniobra (muy fácil al principio, muy complicado después), con la que el programa intenta enganchar la atención del usuario y conseguir que se enganche al juego. Las ciudades que son escenario de nuestras hazañas al volante serán San Francisco y Londres. En la estructura del juego se mantienen los modos ya introducidos en el primer «Midtown Madness», pero se han añadido algunos nuevos. Nuestro protagonista, un trabajador recientemente despedido, recibirá nuevas propuestas profesionales de su adinerado tío Donald, quién le ofrecerá, bien unirse a una





San Francisco es fácilmente reconocible, los tranvías, las cuestas, los parques, y cómo no, el Golden Gate estarán allí para hacer un poco de turismo.

**Midtown Madness 2 será mucho más rico en opciones de juego que su predecesor.**




Podemos también echar mano a un coche de la policía que siempre vendrá de perlas para limpiar cualquier estorbo con la persuasión de las sirenas.

El mapa será absolutamente fundamental para saber qué ruta es la correcta, sobre todo porque se indican el sentido de la dirección de las calles.

También podemos meternos dentro del coche, aunque el salpicadero estará bastante simplificado con respecto al real de cada modelo.

compañía de taxis en Londres o emprender una carrera como especialista de conducción en San Francisco. En cualquiera de ellas podemos limitarnos a "pasear", comprometernos a realizar una ruta con el tiempo limitado, abatir a otros coches o simplemente correr en circuitos urbanos. Las condiciones de densidad peatonal y de tráfico y por supuesto las climáticas, son factores contemplados en el juego, pero es en la elección de uno u otro vehículo donde el programa tendrá más diversidad. Son muchos los modelos que podrán conducirse ya que a los contenidos en el anterior título se han introducido diez nuevos. Entre todos contaremos, por ejemplo, con el emblemático autobús de dos plantas o un black taxi, ambos típicos de la ciudad de Londres, además de otros coches como el Ford Mustang Fastback (del año 67), Cadillac Eldorado, Aston Martin DB7 Vantage, Audi TT, Volkswagen New Beetle, así como vehículos militares, de servicios y camiones.

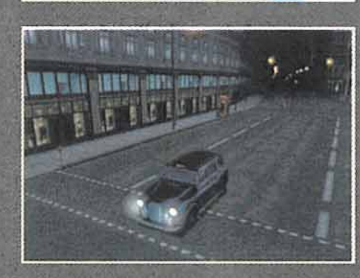
## "TROMPOS" POR DOQUIER

Cuando, impacientes tras el periodo de carga de una misión, nos encontramos a los mandos de un vehículo, varias cosas llaman enseguida nuestra atención. En primer lugar está el mapa, que estará normalmente situado en una esquina de la pantalla para indicarnos dónde nos encontramos. El mapa será uno de los elementos más importantes en el juego, porque a no ser que sepamos de memoria cada calle de la ciudad, no podremos orientarnos de otra forma. Arriba, en la parte superior, de la pantalla tendremos, dependiendo del modo de juego, una flecha que nos indicará el rumbo exacto para alcanzar nuestro siguiente punto de ruta (similar a la que veíamos en el fabuloso «Crazy Traxi» de Dreamcast). La cámara viene por defecto situada desde un punto algo retrasado con respecto a nuestro vehículo, sin duda la perspectiva más práctica, pero podremos cambiarla eligiendo entre varios ángulos, e incluso situarnos en el propio asiento del conductor, con el salpicadero y el volante enfrente. Existe incluso una opción de cámara para dejar que ocupe la mitad inferior de la pantalla.

Las ciudades están representadas con una estructura urbana bastante fiel a la realidad, con los edificios y calles más características en su justo lugar, sin dejar a un lado las zonas portuarias, los puentes y las autopistas. Pero, si nos fijamos con atención, no parece que «Midtown Madness» vaya a sorprendernos demasiado. Gráficamente, la ambientación del programa es más que suficiente, pero en general no se han invertido demasiados polígonos ni para la recreación del resto de vehículos que pululan por las calles, ni para la de los peatones, ni para la de los edificios. Los modelos son algo repetitivos y están quizá demasiado simplificados como para permitir una percepción de la ciudad realista y espectacular. A pesar de que el ahorro en recarga gráfica en cada modelo favorece que podamos ver un elevado número de coches y peatones moviéndose a su aire en pantalla, debería de poder configurarse un mayor detalle para equipos más potentes. No obstante, su reacción ante nuestros amagos y villanías es al menos convincente. Podremos ver accidentes en los que no tengamos nada que ver, y los demás coches no cumplirán siempre las normas. Por otra parte está garantizada la sensación de velocidad y la acción arcade tiene un elevado ritmo que requerirá siempre habilidad y temple para aprovechar hasta el último centímetro de espacio virtual para una maniobra. El sonido tampoco es del todo satisfactorio, ya que no da la impresión de que se corresponda aceptablemente con la acción del juego. El motor suena casi como si estuviera bajo el agua y la música abusa de los tonos graves siendo frecuentes la distorsiones incluso para equipos dotados de subwoofer. Sin embargo, sí resultan muy apropiados los sonidos para dar ambiente de ciudad. Los comentarios también suenan bien, pero tendremos que ver si van a ser finalmente traducidos. El programa en general tiene muy buenos elementos de cara a la jugabilidad. Pero, con todo no se puede decir que técnicamente sea una maravilla. Lo que sí nos queda claro es lo que pretende Microsoft con este título: ofrecer diversión ante todo y dejar lo demás en un plano secundario, y esto sí que lo ha conseguido con creces.

*S.T.M.*

## Megalópolis virtuales





La recreación de una ciudad no es cosa que deba tomarse a la ligera. Representar una ciudad determinada, en la que han de respetarse al menos las mínimas zonas y monumentos que son señas de identidad de la misma plantea muchos problemas. Las calles, accesos, puentes edificios, puertos..., todo tiene una representación muy lograda en «Midtown Madness 2» hasta el punto de que sin mucho esfuerzo pueden reconocerse determinadas calles, si se ha tenido la suerte de estar previamente en persona. Pero lo más difícil es lograr que percibamos la ciudad con el bullicio y el movimiento que caracteriza a los grandes centros urbanos. En el programa no sólo cada coche o peatón pasea a sus anchas sino que reaccionan a nuestro paso con maniobras nerviosas y sustos, que dificultan aún más nuestros propósitos. Esto al principio tendrá una importancia menor, pero a partir de ciertos momentos hasta las papeleras parecerán ponerse en nuestro camino para estorbar. Arriba, al volante de un black taxi en Londres se aprecia un peatón poco confiado en un paso de cebra. Abajo en San Francisco, haciendo de kamikaces en una autopista repleta de coches.



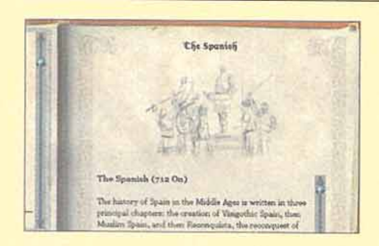


Punto de Mira

Compañía: **MICROSOFT/ ENSEMBLE STUDIOS**

Disponible: **PC**

Género: **ESTRATEGIA**



**El Cid Campeador, que últimamente aparece en todos los juegos, también será el protagonista de una de las campañas de la expansión**

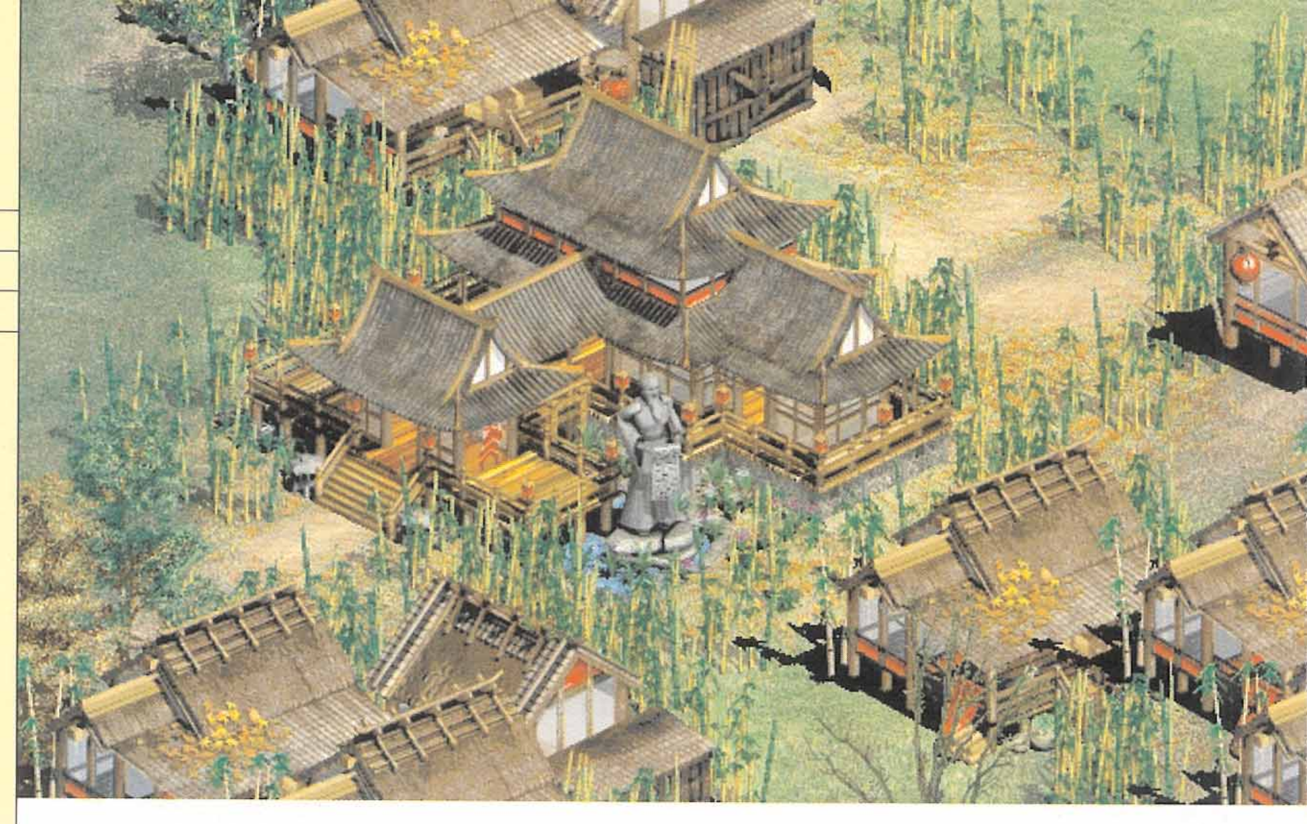


**CPU:** Pentium 166 MHz • **RAM:** 32 MB • **HD:** 300 MB • **Multijugador:** Completo (incluso MSN Gaming Zone)

| | |
|---|---|
| TECNOLOGÍA: | 87 |
| ADICCIÓN: | 94 |

**La inclusión de los españoles viene a cubrir una laguna del juego original que había decepcionado a muchos de los seguidores de nuestro país. Todavía se siguen echando de menos algunas cosas, como por ejemplo a la civilización portuguesa, que en su época controló un importante imperio marítimo. Las nuevas civilizaciones y edificios se han incluido cuidando al máximo detalles como el aspecto de sus edificios o sus unidades.**

puntuación total **92**



# Age Of Empires II: The Conquerors

## Los españoles: protagonistas

Prácticamente todo lo que pudieráis haber echado de menos en «Age of Empires II» está en su expansión: «The Conquerors». De entrada, para todos los que os quejastéis amargamente de la ausencia de la civilización española o de campañas españolas en el juego original, pues ya están disponible (Microsoft se había guardado lo mejor para el final). En esta expansión, entre otra cosas, podréis disfrutar de una campaña entera dedicada al Cid Campeador, de la Batalla de Lepanto y de otra campaña sobre la Conquista de América (aunque aquí, al igual que en «Theocracy», desde el lado de los mayas y de los aztecas, con los españoles como enemigos principales). Nuestro orgullo nacional ya está salvado; pero hay más.

Al igual que la expansión de la primera parte de «Age of Empires» venía a cerrar un periodo histórico (el de la Edad Antigua con el Imperio Romano), ésta que ahora nos ocupa también ha sido diseñada para completar las lagunas del juego original y para extender, en la medida de lo posible, los límites de la época que se pretendía cubrir con el título. En «Age of Empires II» no sólo se echaba de menos a los españoles y su guerra de Reconquista, también faltaba alguna campaña sobre la caída de Roma (sobre la transición entre la Edad Antigua y la Edad Media, en definitiva). "Atila y los hunos" es el título de una de las cuatro nuevas campañas de esta expansión, y como es de esperar, en ella habrá que enfrentarse a un Imperio Romano en decadencia y también al Imperio Romano del Este, Bizancio, que sobreviviría varios siglos a Roma y que incluso llegaría a disfrutar de periodos de relativo auge (hasta la llegada de los turcos).



Este edificio, parecido a la Torre del Oro, no es otra cosa que la "maravilla" que podrás construir si eliges a la civilización española para jugar.

La cuarta campaña que viene a completar la expansión es una mixta que recoge algunas de las batallas más famosas de la época. «Conquerors» viene así a completar al juego original extendiéndose hacia atrás (campaña de los hunos) y hacia adelante (campañas americanas, siglo XV y XVI). Aunque todavía se siguen echando de menos algunas cosas, como por ejemplo la inclusión de los portugueses, cuyo imperio marítimo fue mucho más importante que algunas de las civilizaciones que sí se han incluido.

Por lo demás, todo son detalles. Desde los edificios precolombinos de las civilizaciones maya y azteca, hasta las nuevas maravillas, pasando por las inevitables ruinas romanas y edificios de la primera parte del juego que amenizan la campaña de Atila. «The Conquerors» incluye nuevas civilizaciones (aztecas, mayas, koreanos, hunos y españoles), cada una de ellas con sus propias maravillas



Atila, rey de los Hunos, tendrá que hacerse con el mando de su pueblo antes de lanzarse contra el Imperio Romano, en decadencia desde hace tiempo.

y tropas especiales (en el caso de los españoles es el "conquistador", una especie de jinete armado con un arcabuz), nuevas tecnologías (caravana, hierba medicinal), nuevos tipos de partida (carrera por construir una maravilla), mapas de territorios "reales", nuevos escenarios (nieve, selva tropical) con su fauna (pavos, jaguares), nuevas características (replantación automática de las granjas, civiles más inteligentes en la construcción y en el desarrollo de sus tareas, posibilidad de refugiar a las unidades militares en las estructuras para que su recuperación sea más rápida, un editor de mapas mejorado, etcétera...).

También se han introducido cambios en civilizaciones, unidades y estructuras del juego original con la idea de limar algunos de esos fallos de planificación que sólo se terminan detectando con al experiencia.

Una expansión digna del juego original, llena de detalles y con cuatro nuevas campañas y cuatro nuevas civilizaciones que vienen a completar un periodo histórico tan emocionante como la Edad Media.

*L.E.C.*

# "Mens vacua in corpore cachas"

Grouch es un musculoso, aunque no muy despierto, bárbaro que trata de recuperar a su amorcito, robada de sus brazos



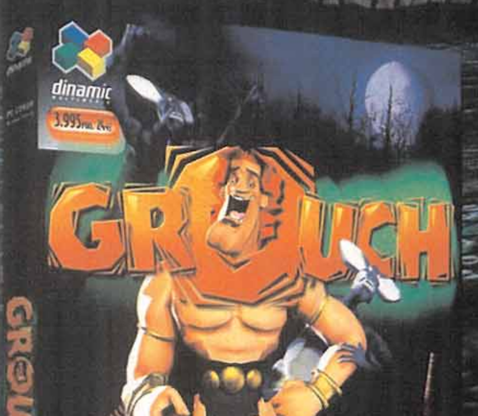
por unos temibles ogros cuyo fin es..., ejem, "enriquecer" el mapa genético de su atrofiada especie.

...Pero aquellos ogros no sabían lo que se les venía encima.










"La sensación de que estamos ante un título que viene a aportar una verdadera bocanada de aire fresco al mundo de la acción es más que patente."
*Micromanía*

"La variedad y mezcla de varios géneros auguran unos muy buenos resultados."
*Computer Gaming World*

GROUCH

3.995 PTAS. 24€

Revistronic Industrial Programs







hasta donde llegue tu imaginación



www.dinamic.com |2000

## Punto de Mira

- Compañía: **SEGA**
- Disponible: **DREAMCAST**
- Género: **ARCADE**



**Con la producción de Tetsuya Mizuguchi, y con un concepto original, aunque no absolutamente innovador, Sega ya tiene disponible uno de los títulos más atractivos y esperados de Dreamcast. Combinando el espíritu arcade, la música, una ambientación surrealista y kitsch, y diversión a raudales, «Space Channel 5» es uno de esos títulos que no pueden faltar en ninguna buena colección.**





- Se recomienda unidad VM.
- Compatiblecon Vibration Pack.
- Un solo jugador.

| | |
|---|---|
| TECNOLOGÍA: | 75 |
| ADICCIÓN: | 90 |

**El original concepto y el nivel de adicción que consigue son de lo mejor del juego. Su muy escasa duración es su mayor defecto. Excelente el trabajo en diseño y banda sonora.**

puntuación

total **86**



# Space Channel 5

## The Dancing Queen

Resulta complicado encajar «Space Channel 5» en género alguno. Por su diseño de acción se podría considerar un arcade típico. Sin embargo, su base musical, la propuesta de juego, radicalmente diferente a cualquier otro título, su concepción visual, y, en conjunto, el desarrollo de la aventura –pues así también hay que considerarlo- dejan poco lugar para clasificarlo.

Entre las diferentes fases del juego, secuencias de vídeo enlazan la acción que el juego desarrolla.

**Las numerosas virtudes del juego contrastan con su escasa duración. Éste es, quizá, el único punto en que se puede encontrar un defecto**



Los combates contra los enemigos finales ponen a pruebas las habilidades adquiridas en cada fase.

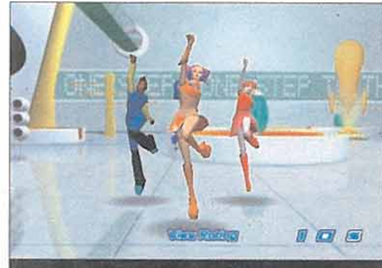
«Space Channel 5» ha sido uno de los juegos para Dreamcast de los que más se ha venido hablando en los últimos meses. ¿Por qué? No es, desde luego, el primer juego que haya aparecido en el mercado –contemplando los diversos formatos de un modo global– en que la base de la música sea el apartado más innovador del diseño de juego. Tampoco se trata de un desarrollo tecnológico que deje atrás cualquier otra cosa conocida. De hecho, este apartado es uno de los que menos ha preocupado al equipo de desarrollo. Pero la nueva producción de Mizuguchi resulta tan distinta y tan atractiva, que es difícil encontrar el meollo de la cuestión.




### UNA PROTAGONISTA MUY ESPECIAL

Para empezar, «Space Channel 5» mete al jugador en la piel de una chica. Una reportera espacial que encuentra la oportunidad de su vida al cubrir, en vivo y en directo, una invasión alienígena mediante la que los extraterrestres –una extraña raza conocida como los Morolians– intentan hacerse con el control del planeta Tierra obligando a bailar a los humanos al son de pegadizas melodías. Sin comerlo ni beberlo, Ulala, nuestra protagonista, a la que le encanta vestir modelitos de colores chillones y mover sus caderas adelante y atrás, se convierte además en la única posibilidad de combatir a los marchosos marcianitos, repitiendo sus bailes alocados y li-


Los distintos bailes que los protagonistas realizan a cada momento, son dignos de admiración.


El contraste entre los fondos grabados con vídeo y los personajes perjudica al juego, en el área visual.



## Un trabajo de imaginación desbordante y puro diseño visual, culmina en una adicción a prueba de bomba





berando de este modo a los rehenes. Ya se sabe, una derrota en la pista de baile siempre es humillante y hace que el ganador se ligue a la chica... O, bueno, en este caso, quizá sea más bien al contrario. Sin embargo, nuestra intrépida perodista se encontrará con problemas añadidos durante su reportaje-aventura, en forma de competidores de otras cadenas, que intentarán pisar su exclusiva, incordiando tanto o más que los extraterrestres.

Finalmente, y a través de sus cuatro reportajes, Ulala descubrirá toda la verdad sobre la invasión, y cómo poner fin a la terrible amenaza que llegó del espacio exterior.

Con estos mimbres Sega ha creado un título ciertamente original, casi único y adictivo como él solo, que es capaz de enganchar enseguida a todo tipo de público. Varias virtudes evidentes, como su diseño gráfico, la calidad de la banda sonora –indispensable en un caso como el que nos ocupa– y su peculiar protagonista, forman un conjunto llamativo, que invita al jugador a enfrentarse al reto que propone.

### DIVERSIÓN, PERO ALGO CORTA

«Space Channel 5» es capaz de combinar, con mano maestra, aspectos en los que la calidad resulta la tónica. Su peculiar diseño gráfico, animaciones y movimientos, que combinan una estética futurista que parece sacada de una película de los años sesenta, con excepcionales secuencias de baile –en las que todo indica que el uso de "motion capture" ha sido utilizado de manera global–, llama la atención al primer vistazo. Unos diseños totalmente psicodélicos, en combinación con distintos tipos de música –perfectamente escogidos y compuestos– que van desde el funky al rock, crean el conjunto en que jugadores y jugadoras (para Mizuguchi el acceso del público femenino a sus juegos es crucial) llevarán a Ulala a triunfar en sus objetivos.

La sencillez del diseño básico de la acción, con la repetición de ciertos movimientos, en combinación con todo lo antes expuesto en una estructura que no se aleja en nada de las reglas clásicas del arcade –fases, enemigos, escenarios atractivos y jefes finales– resulta finalmente en un juego que obliga a plantarse delante del televisor y disfrutar de una experiencia realmente satisfactoria.

Sin embargo, todo tiene sus peros. Aunque todo en el título –con la excepción quizá, de la tecnología usada, pues la combinación de escenarios pregenerados y mostrados como vídeo contrasta enormemente con el resto de los diseños– alcanza una calidad sobresaliente, en cuanto a jugabilidad, adicción y diseño, no se puede decir lo mismo de su longevidad. «Space Channel 5» se hace muy corto. Y basta con algo de práctica para acabarlo en poco tiempo. Afortunadamente, ofrece un modo extra de juego en el que, en una segunda partida, es posible, una vez finalizada la aventura, descubrir nuevos escenarios y personajes. De este modo, el encontrar a todos los personajes que pueblan el delirante universo del juego se convierte en un reto más, que invita al usuario a ir un poco más allá. Si no fuera por la escasa duración global del juego, «Space Channel 5» sería casi una obra maestra. Por esto, quizá haya que pensárselo dos veces antes de ir a por él. Aunque, aún así, se muestra como un título excelente en todos sus apartados.

F.D.L.

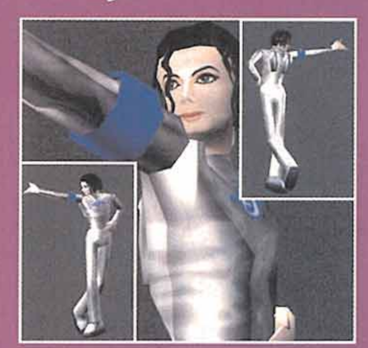
## Ella, la única



Ulala. Un nombre tan singular como todo lo que rodea a «Space Channel 5». La protagonista absoluta del juego parece haber llegado para convertirse en el nuevo personaje "mascota" de Dreamcast. Con un estilo único e inimitable, que los diseñadores del juego han pretendido remarcar para identificar directamente al juego con su protagonista (¿un intento de llevar el filón Lara a Dreamcast?), Ulala es, ciertamente, el alma de «Space Channel 5». Sus vestidos, voz, movimientos y estilo han creado una estrella para el rutilante firmamento de personajes de videojuego.

## Invitados de lujo





Aunque durante la acción del juego es una constante el rescatar a una serie de personajes, Sega se las ha apañado para incluir, de manera "oficial" al alter ego virtual de una conocida estrella del mundo de la canción, que resulta inconfundible por su estilo sobre el escenario.

Michael Jackson es un invitado muy especial de la aventura de Ulala en «Space Channel 5», convirtiéndose en uno de los personajes más llamativos de cuantos aparecen a lo largo del juego. Sega, además, no ha escatimado en medios para hacer del "Michael Espacial", un personaje capaz de identificar al juego tanto o más que propia protagonista. En compensación, el artista grabó de viva voz un par de mensajes que se pueden escuchar al rescatar a su personaje.



## Inevitables, pero no típicos



Una vez superadas con éxito ciertas escenas, nos encontramos con los inevitables jefes de fin de fase aunque, en «Space Channel 5», no tienen nada de típicos. Son grandes, son temibles, pero son..., surrealistas. Su principal arma, como el resto de enemigos que encontramos, está en la música y el baile, pero personajes como Coco Tapioca o Morolina, cuya lengua viscosa y enorme parece "cautivar" (ejem) a Ulala, resultan tan sorprendentes como el resto en una estructura típica de un videojuego.



Punto de Mira

- Compañía: **EA**
- Disponible: **PC**
- Género: **SIMULADOR DEPORTIVO**

**Dejando de lado la calidad técnica de los simuladores deportivos de EA a nivel gráfico y demás, ya se empieza a sentir la necesidad de que esta compañía nos sorprenda con un cambio cualitativo en sus juegos de futbol, y no con la típica "versión mejorada" de todos los años o la especial/oficial de cada gran acontecimiento (Mundial, Eurocopa...). Y desde luego ese "cambio" que todos esperamos no está en «Primera División Stars 2001».**



**CPU:** Pentium 166 MHz • **RAM:** 32 MB • **HD:** 250 MB • **Tarjeta 3D:** Sí • **Multijugador:** Sí

| | |
|---|---|
| **TECNOLOGÍA:** | 85 |
| **ADICCIÓN:** | 74 |

**El título no presenta ningún aspecto lo suficientemente novedoso que le desmarque de su predecesor («Primera División Stars 2000») o de sus hermanos mayores («FIFA 2000»). Se han reproducido con detalle todos los estadios y uniformes de los equipos de la primera división española. Las opciones de manager del juego no son demasiado completas y no incluye base de datos ni archivo fotográfico de los jugadores.**

puntuación total **70**

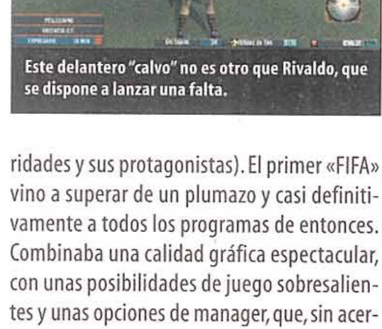



Podremos seleccionar árbitros más o menos rigurosos para los partidos.

# Primera Division Stars 2001

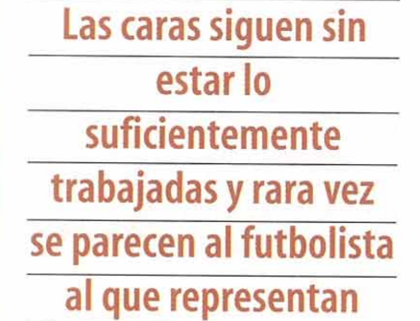
## Mucho ruido...

Desde que a mediados de los noventa, EA nos sorprendiera gratamente con su primer «FIFA», se han sucedido una Navidad tras otra, un Mundial tras otro, las correspondientes secuelas de un juego que ya empieza a decepcionar a muchos. Hasta entonces, tal vez el mejor juego de futbol para PC era «Goal», una especie de «KickOff» con un aspecto gráfico no demasiado llamativo, pero muy jugable y con unas opciones de manager (árbitros más o menos rigurosos, uniformes, alineaciones, estrategia), bastante aceptables para la época, que compensaban muy bien los dos aspectos que caracterizan a cualquier simulador deportivo (el juego en sí y su capacidad de emular un "mundo real" con sus particularidades y sus protagonistas). El primer «FIFA» vino a superar de un plumazo y casi definitivamente a todos los programas de entonces. Combinaba una calidad gráfica espectacular, con unas posibilidades de juego sobresalientes y unas opciones de manager, que, sin acercarse ni de lejos a otros programas similares, colmaban más o menos las expectativas de los aficionados y remataban definitivamente un juego muy bien equilibrado en todos sus aspectos (y sobresaliente en algunos).



Este delantero "calvo" no es otro que Rivaldo, que se dispone a lanzar una falta.

**Las caras siguen sin estar lo suficientemente trabajadas y rara vez se parecen al futbolista al que representan**




En esta pantalla podremos invertir en mejorar a los jugadores de nuestro equipo.

Y así empezaron las "Navidades FIFA", en la que todos los aficionados al género esperábamos con ansia la nueva entrega del mejor de todos los juegos de fútbol para PC. Las novedades de todas formas nunca eran demasiados significativas: la nueva canción marchosa de turno, los gráficos cada vez más depurados, los movimientos cada vez más realistas, los comentaristas que pasaron a ser dos famosos locutores nacionales, nuevos estadios, alineaciones y uniformes más cuidados, caras cada vez más personalizables y variadas; y luego algunos detalles en las ediciones especiales de los Mundiales, como las finales históricas, por ejemplo, o los clubes de leyenda del «FIFA 2000». Pero poco a poco la gente empezó a protestar porque la dinámica del juego no cambiaba en absoluto. Todo lo más se agrandaba o se reducía el campo, se incluían o se quitaban regates, o se introducían por fin opciones (por las que la gente había suspirado) como la posibilidad de controlar la salida del portero para evitar el típico gol del balón muerto que se quedaba en el borde del área sin que nadie lo recogiera. Quizá la falta de renovación de un programa, que en su momento revolucionó el género, ha permitido que los aficionados tengan tiempo de sobra para contemplar detenidamente todos sus defectos.

**AMPLIANDO EL MERCADO**

La aparición, pues, de esta segunda entrega de «Primera Division Stars» no sorprende a nadie. EA sigue intentando ampliar el merca-



La moneda de cambio serán las estrellas, que sirven para poder traer a nuestro club a jugadores de otro equipo.



Kily González intenta combinar en el centro del campo con uno de los delanteros. Durante el partido, podremos consultar junto al nombre del jugador una barra que nos indicará su capacidad para hacer un sprint.







do para su "juego" con hermanos pequeños, personalizándolo para una de las ligas más importantes de Europa: la liga española.
De entrada este título no se puede comparar, en lo relativo al aspecto manager, con otros juegos dedicados a este campo. Las plantillas están más o menos actualizadas, aunque algunos fichajes no se han incluido al final (probablemente por falta de tiempo), pero no se incluyen fotos ni estadísticas de los jugadores. Todo lo más una especie de muñeco de futbolín, que más o menos se parece, y unas barras de características, que más o menos lo emulan (más o menos quiere decir, en este caso, que los buenos son buenos y los malos son malos). En el apartado de gestión del club, sólo se puede vender y comprar jugadores, pero sin dinero. En «Primera División Stars 2001» la moneda de cambio son las estrellas. A medida que se van ganando partidos se van obteniendo estrellas. También se pueden conseguir vendiendo a nuestros jugadores. Y con las estrellas se pueden hacer fichajes. Esta es más o menos la dinámica de la gestión manager del juego. No es muy realista, pero tampoco pensamos que los programadores buscaran realismo. Más bien nos da la sensación de que en vista que no se estaba pretendiendo hacer un programa que pudiera competir con el apartado manager de otros títulos dedicados a la liga española, se optó por una salida original como la de las estrellas. A nivel táctico, se puede elegir cualquier formación que se quiera (mínimo por línea 1 jugador, máximo 5), lo que denota la poca atención que se ha prestado a este aspecto del juego, a nuestro juicio uno de los más importantes: la IA de los futbolistas. Elegir un 4-4-2 no sólo implica la cantidad de jugadores de cada línea, también refleja una forma de juego, una forma de moverse de todo el equipo, que condiciona, a priori, el partido entero. Claro que visto lo visto preferimos que directamente nos den a entender que han renunciado a trabajar en los movimientos del equipo, a que se nos ofrezcan innumerables opciones (zonas de influencia, actitud individual de cada jugador) que luego no se ven reflejadas en el campo (opciones placebo), con la consecuente decepción por el tiempo perdido en colocar al equipo.



En el descanso podremos consultar las estadísticas habituales de posesión, faltas y tarjetas.

## CIEN POR CIEN ESPAÑOL

De cara al público español se han cuidado ciertos detalles. Los uniformes están reproducidos con mucho cuidado. Las canciones de turno son todas de grupos españoles (y tan marchosas como las de los ingleses). Todos los estadios de primera han sido reproducidos con el máximo detalle (aunque se ha cometido la torpeza de incluir, en "nombre del estadio", el nombre del club local en lugar del propio de cada estadio). Además se ha añadido la presencia de un viejo conocido de los aficionados españoles, Maldini, que ameniza los partidos con sus comentarios. Por contra, las caras siguen sin estar lo suficientemente trabajadas (y este es uno de los aspectos en los que se ve la vocación oportunista de este título). Se han creado otra vez siguiendo patrones fijos y no se parecen en nada a los futbolistas que emulan. ¿Para cuándo tendremos caras de jugadores digitalizadas como en el NBA? Y así llegamos al plato fuerte del juego, que no es otro que su arcade, el propio partido en sí, que en este caso es, como era de esperar, el de los FIFA, para lo bueno y para lo malo. Lo bueno, lo de siempre, su realismo, sus movimientos, la puesta en escena, las espectaculares pantallas de transición; nada nuevo. Lo malo..., pues también lo de siempre. Porque en «Primera División Stars 2001» se repiten casi todos los defectos de movimiento del equipo de todos los FIFA. Por ejemplo, cuando la coge el delantero centro en un contragolpe todo el equipo se queda parado porque se supone que él es el jugador que tiene que estar más arriba (en vez de apoyarle y desmarcarse para proseguir el ataque). La IA sigue siendo, en este título como en todos los de la saga, uno de sus mayores defectos. El otro, la falta de agilidad del propio juego, que a medida que van pasando las secuelas se hace cada vez más patente. Los jugadores tardan demasiado en reaccionar y a veces siguen rutinas que resultan inútiles cuando las circunstancias del juego cambian. Estos dos defectos congénitos contribuyen finalmente a hacer de «Primera División Stars 2001» un simulador de fútbol encorsetado, automatizado y con pocas posibilidades "reales" de jugar al fútbol, aunque dicho así suene raro.

*L.E.C.*

## La gestión del club





Si elegimos la opción de jugar una temporada completa, tendremos que asumir la dirección del equipo a todos los niveles. Desde decidir qué jugadores vamos a comprar y vender, hasta configurar sesiones de entrenamiento para mejorar la competitividad del equipo. Sólo que en lugar de manejar presupuestos, tendremos que "contar" estrellas. Para que os hagáis una idea, Rivaldo vale unas 500 estrellas. Para comprar tendremos que echar un vistazo a los jugadores disponibles en el mercado. A la hora de vender, tendremos que escuchar las distintas ofertas, casi siempre de clubs internacionales.
La fase de entrenamiento se disputa en un campo específico, lo que le da un toque de realismo al juego (resultaba un poco extraño entrenar en estadios vacíos). También cambian los sonidos, mucho más leves, en el modo de entrenamiento. A la hora de decidir la táctica, habrá que establecer el número de jugadores que queremos que jueguen en cada línea, y la actitud general del equipo (que varía de muy defensiva a muy ofensiva, con todos los estadios intermedios habituales). No hay mucho más en lo que a gestión de club y de plantilla se refiere. Sólo que las victorias y la buena marcha del club se reflejan en las estrellas que se nos otorgan al final de cada partido y que nos permitirán mejorar las condiciones de nuestros jugadores o incorporar a nuevas estrellas del mercado que refuercen los puestos más débiles de la plantilla.








- Compañía: **TECMO**
- Disponible: **DREAMCAST**
- Género: **ARCADE**
- En preparación: **PLAYSTATION 2**

**«Dead or Alive 2» viene a confirmar que el género de la lucha es uno de los más florecientes y que más adeptos atrae día a día. El juego que nos ocupa muestra como muy pocos el potencial de una máquina de la que se ha dicho de todo pero que, día a día está demostrando que es una consola con futuro de la que todavía se desconoce su verdadero potencial.**







Se recomienda tarjeta de memoria
Acepta dual shock
Uno o dos jugadores

| TECNOLOGÍA: | 90 |
|---|---|
| ADICCIÓN: | 80 |

**El modo historia tiene un desarrollo excesivamente corto y su dificultad no es muy elevada. Los modelos de los personajes son sorprendentes, llenos de vida y realismo en todos y cada uno de los movimientos. El modo Tag Team es muy recomendable a todas luces si podemos jugar en compañía de un amigo.**

puntuación total **84**

# Dead Of Alive 2

## Tan real que duele

Algunos escenarios se compondrán de diferentes niveles, lo que permitirá lanzar al rival al vacío y acabar así con su vida.

La Dreamcast de Sega continúa demostrando que es una máquina de enormes posibilidades, pero es en el género de la lucha en el que más se puede apreciar su verdadero potencial. Desde los comienzos de la consola, en los que apareció «Virtua Fighter III Team Battle», hasta hoy, son muchas las pequeñas obras de arte del software sobre deportes de contacto que han caído en nuestras manos. Tuvimos en su tiempo el «Soul Calibur», juego innovador y, aún hoy insuperable..., aunque de esto último ya no estamos tan seguros. Ahora que hemos visto en acción «Dead or Alive 2» de Tecmo, no podemos más que enmudecer de asombro y afirmar que a partir de ahora, el buque insignia de Namco deberá compartir podio con esta maravilla de la técnica; todo un despliegue de colorido, acción, realismo y movimientos perfectamente realizados, a los que hay que unir un diseño de escenarios espectacular.



Una de las acciones novedosas que incluye «Dead or Alive 2» son las contras; unos contragolpes que servirán para cancelar el ataque enemigo y aprovechar para responder con otro.

### Doce más uno

Trece son los personajes que forman el elenco de luchadores que aparecen en «Dead or Alive 2», doce seleccionables desde un principio y uno solamente controlable por la máquina. Cada uno de ellos tiene un estilo propio que, en nada se parece al de los otros contendientes. Tocando disciplinas de combate conocidas, como el Kick-Boxing, el Kung-Fu y el Ninjitsu, y otros desconocidas con un nombre que posiblemente se han inventado los guionistas de Tecmo, los distintos personajes se enfrentarán entre sí en una lucha sin fin por lograr el objetivo que les lleva a cada uno de los lugares del mundo de la aventura.

En «Dead or Alive 2» vamos a encontrarnos con diferentes modalidades de juego, que nos ofrecerán un tipo de acción diferente, eso sí, siempre relacionado con la lucha. En el modo historia para un solo jugador, encarnaremos a uno de los doce luchadores disponibles que irá avanzando por su odisea hasta enfrentar-

**Podremos elegir entre doce luchadores de estilos y aspectos completamente diferentes**


Los escenarios cerrados normalmente están rodeados por vallas electrificadas o zonas explosivas, por lo que de lanzar a los adversarios con suficiente fuerza, conseguiremos que se lleven un daño extra.


Una patada aérea en un combate por parejas. Parece que el combate está a punto de decidirse.





**El modo historia irá encadenando los combates con una serie de secuencias argumentales**




Una pata giratoria en pleno desarrollo. La variedad de los movimientos es espectacular.



El juego presenta un aspecto visual muy bueno, aunque a veces se producen cambios algo bruscos.


Este gigantón del sombrero no tiene nada que hacer contra un maestro de las artes marciales.

se al último enemigo; Helena buscará vengar la muerte de su madre, a manos de Ayane; Kasumi pretenderá escapar del clan ninja al que pertenece..., y así cada uno tiene sus propias motivaciones e intereses. Cada vez que acabemos el juego, conseguiremos una nueva vestimenta y más opciones. El modo Supervivencia, también de un solo jugador, nos lleva a un combate sin final en el que deberemos resistir el máximo de peleas posible. Cada vez que venzamos a un contrincante, obtendremos un objeto o comida que nos permitirá recuperar nuestra energía. En la modalidad Equipo (Tag Team), para nosotros la más divertida de todo el juego, elegiremos a dos luchadores y podremos cambiarlos durante el combate en cualquier momento e incluso, con la correcta combinación de botones, hacer que golpeen a la vez al adversario.

### Visualmente increíble, pero de muy corta vida

Si hemos de hablar de «Dead or Alive 2» en el aspecto tecnológico, tenemos que decir que sorprende a cualquiera, ya sea experto o novato en la materia, ya que el equipo programador y de diseño de Tecmo ha conseguido una calidad gráfica y de movimientos impresionante –no sabemos si atrevernos a decir que insuperable, porque lo mismo nos sorprenden más adelante con otro nuevo bombazo–.

La cuestión es que al haber utilizado la técnica Motion Capture, con especialistas en artes marciales, han logrado darle a los personajes del juego una chispa de vida que no se ve en otros títulos de similares. El uso de cámaras y perspectivas está muy bien estudiado, aunque hay momentos en los que se realizan unos cambios algo bruscos que afectan al control de los personajes y, que, de ocurrir cuando estemos desarrollando una "combo" o algún movimiento especial, por ejemplo, nos desbaratará por completo la maniobra.

El punto más delicado que puede encontrarse en «Dead or Alive 2» es la escasa diversión que pueden llegar a ofrecer los modos de juego para una sola persona, sobre todo el de historia, pues su desarrollo, excesivamente corto no logra satisfacer en absoluto al jugador, a pesar de las espectaculares imágenes de transición, llevadas a cabo con el mismo motor gráfico del juego, que no aportan nada definitivo que nos haga cambiar de opinión, ya que tampoco se puede decir que tengan una duración muy elevada.

Estamos, sin embargo, ante un gran título para Dreamcast que ningún amante del género de la lucha debería dejar escapar. Desde luego tiene calidad suficiente para ocupar un lugar de honor en nuestra "ludoteca", con «Soul Calibur» a su lado, por supuesto.

*C.F.M*

## Acción en equipo



Dentro de la modalidad de juego Tag, existe una serie de movimientos combinados con los que podemos hacer que los dos luchadores seleccionados, propinen un buen castigo al enemigo en el momento del intercambio de turno. Dependiendo de aquellos que hayamos elegido, así de contundente será el movimiento, ya que hay algunas parejas que se combinan mejor que otras. Encontrar cuáles son y aprender a realizar estos golpes con soltura dependerá de la experiencia y habilidad del jugador.



## La versión de PlayStation 2



De la versión para Playstation 2 aún no hemos recibido mucha información técnica, por lo que no podemos dedicarle un espacio propio, aunque seguro que se lo merecerá. De momento os adelantamos unas cuantas pantallas para poder comparar la versión de Dreamcast con la de Playstation 2.

Según vayan llegando nuevos datos sobre esta conversión, iremos publicándolos pero, con toda seguridad, este título será uno de los más importantes en el momento del lanzamiento de la consola de Sony.



- Compañía: **COMPUTERHOUSE GD**
- V. Comentada: **PC**
- Género: **JDR/AVENTURA**



**Ambientado en un universo oscuro pseudo-medieval, místico al estilo D&D, «Clans» es, dentro de su género, un programa más sencillo y desenfadado.**

**CPU:** Pentium 120 MHz • **RAM:** 32 MB • **HD:** 250 MB • **Tarjeta 3D:** No , 1 MB(Se recomienda) • **Multijugador:** 2-4 Jugadores , IPX, TCP/IP, MODEM, INTERNET



# Clans
## Una réplica divertida



El mago hechizado en las aguas subterráneas de una caverna nos pedirá un favor que después nos recompensará generosamente.



Los puzzles son interesantes y se resuelven con intuición. Pero no llegarán a complicar en exceso el desarrollo de la aventura principal.

Una de las frases impresas en la caja de este juego dice "El diablo ha vuelto a la tierra", con lo que se hace evidente, para el que no lo haya adivinado aún, que «Clans» es uno de esos juegos que intenta copiar muchos de los elementos presentes en otro juego famoso. Las pretendidas similitudes con «Diablo» son, más que obvias, descaradas.

El objetivo que plantea la aventura en «Clans» es destruir al Diablo para lo que, como líderes de un clan a elegir, hemos de determinar con cual de los personajes descritos queremos jugar. Esos mismos clanes viven envueltos en una guerra fraticida sin cuartel, generada por la epidemia de odio sembrada por el mismísimo Diablo, que será nuestro enemigo principal. Antes de empezar, hemos de seleccionar a nuestro personaje eligiendo entre el líder guerrero, un bárbaro, un elfo y un enano. Según la elección, el personaje poseerá distintos niveles en sus habilidades que vienen definidas en: salud, agilidad, poder mágico, fuerza, habilidad con la espada, con el hacha, y para forzar cerraduras. No contamos con una extensa lista de personajes y habilidades como para configurar un personaje demasiado personalizado. Más bien, se nos dan cuatro opciones fijadas que posteriormente sí podemos ir configurando al tiempo que vamos obteniendo experiencia. A partir de ahí trataremos de liquidar todo lo que se ponga al alcance de nuestros poderes mágicos o armas en un recorrido por siete niveles. También encontraremos otros personajes que nos ayudarán a avanzar o que nos plantearán puzzles; e incluso se ha introducido alguna que otra pizca de humor.

El interfaz utiliza un tradicional inventario enmarcando la pantalla, donde destacan dos calaveras que representan el nivel de maná y de salud. Una ventana muestra las habilidades y el nivel alcanzado en cada una. La pantalla principal nos muestra la acción desde una perspectiva isométrica, donde el escenario viene recortado de forma que sólo se dibuja en pantalla una porción cuadrada del terreno. El personaje no se mantiene en el centro de la pantalla, no existe scroll. En su lugar el terreno permanece fijo pero se indica mediante unas flechitas los límites de cada zona. Simplemente el personaje sale por una de esas flechas y aparece por otra en la siguiente zona. Tanto "pantallazo" nos hace perder un poco el sentido de la orientación, lo cual aprovecha el programa para repetir determinadas zonas e intentar con ello dar una sensación de escenarios de gran tamaño. La calidad visual se mantiene, a pesar de todo, a un nivel más que aceptable, pero dada la calidad de otros títulos contemporáneos en este aspecto, «Clans» se queda francamente retrasado.

En el combate puede emplearse la magia o las armas blancas. En cualquier caso, la diferencia entre atacar con una cosa o con la otra, es que la primera tiene la ventaja de un mayor alcance. Como título para iniciarse entre los JDR, sin arriesgarse demasiado, «Clans» puede ser una buena elección, sobre todo para un público poco exigente, que no quiera complicarse demasiado la vida a la hora de emprender una partida. No representa demasiado riesgo invertir unas tres mil pesestas en su adquisición. «Clans» posee un buen grado de jugabilidad en clave de arcade pero con una significativa componente de aventura. Se echan de menos muchas más posibilidades de juego y mucha más profundidad, razón por la que el programa resulta demasiado corto como para ser considerado, a día de hoy, un JDR auténtico.

*S.T.M*



El mapa que se sobreimpresiona muestra la sencilla estructura de los niveles, pero resulta realmente incómodo tenerlo constantemente activado.



La figura del tendero estará en los lugares más insospechados para poder adquirir las pociones, siempre tan escasas como necesarias.

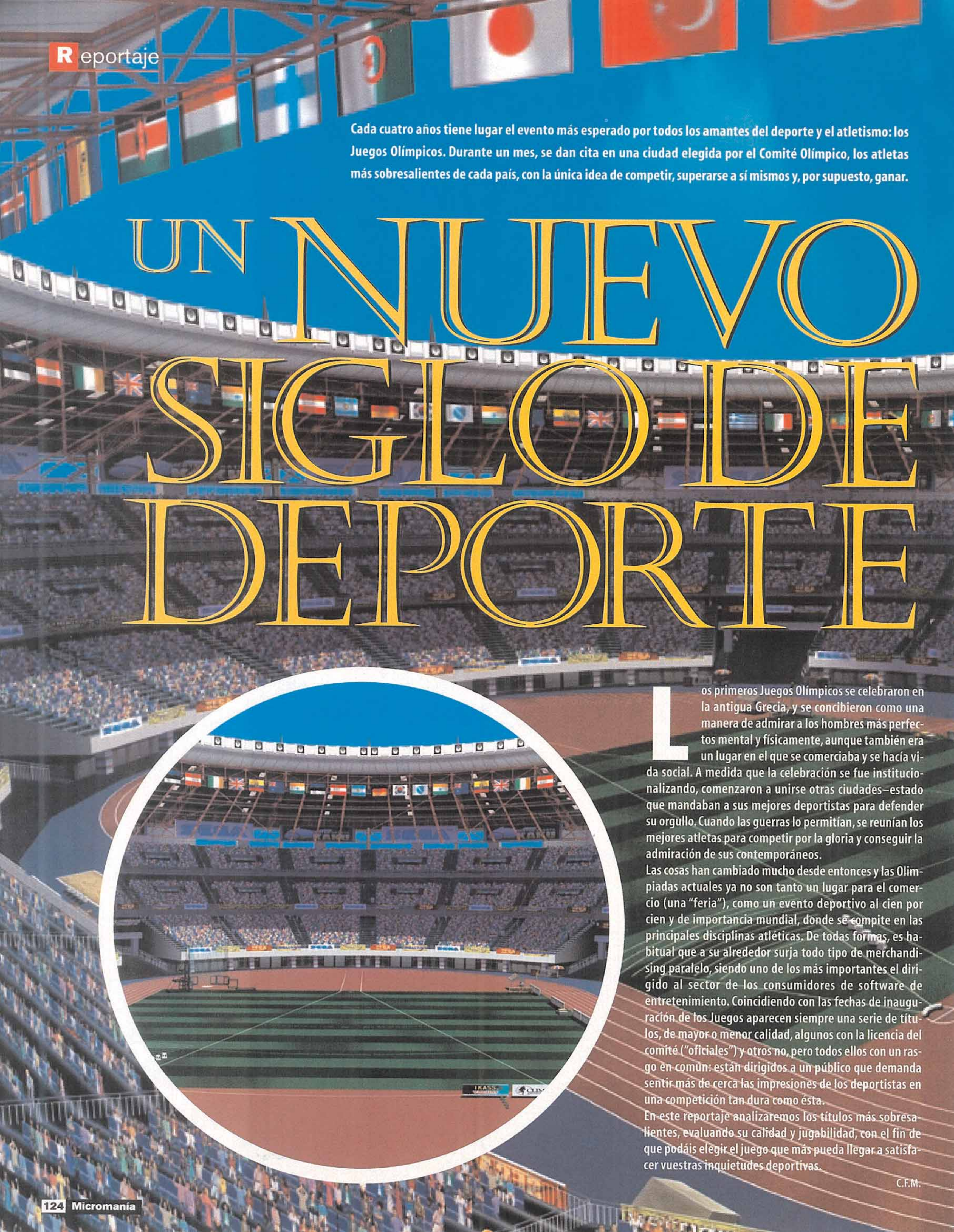
| | |
|---|---|
| TECNOLOGÍA: | 52 |
| ADICCIÓN: | 66 |

**La originalidad de «Clans» brilla por su ausencia, es una apuesta clara y explícita, basada en un estilo más que trillado en otros títulos. Tiene elementos que hacen que el programa sea jugable y se han introducido curiosas pinceladas de humor, lo que se nota en la traducción y también en el doblaje. Sin ánimo de hacer comparaciones odiosas, podríamos definir «Clans» como un «Diablo» muy descafeinado, con un exiguo número de elementos de juego y poca profundidad para ser un JDR.**

puntuación total **64**


JUEGO

GRATIS



**Cada cuatro años tiene lugar el evento más esperado por todos los amantes del deporte y el atletismo: los Juegos Olímpicos. Durante un mes, se dan cita en una ciudad elegida por el Comité Olímpico, los atletas más sobresalientes de cada país, con la única idea de competir, superarse a sí mismos y, por supuesto, ganar.**

# UN NUEVO SIGLO DE DEPORTE

Los primeros Juegos Olímpicos se celebraron en la antigua Grecia, y se concibieron como una manera de admirar a los hombres más perfectos mental y físicamente, aunque también era un lugar en el que se comerciaba y se hacía vida social. A medida que la celebración se fue institucionalizando, comenzaron a unirse otras ciudades–estado que mandaban a sus mejores deportistas para defender su orgullo. Cuando las guerras lo permitían, se reunían los mejores atletas para competir por la gloria y conseguir la admiración de sus contemporáneos.

Las cosas han cambiado mucho desde entonces y las Olimpiadas actuales ya no son tanto un lugar para el comercio (una "feria"), como un evento deportivo al cien por cien y de importancia mundial, donde se compite en las principales disciplinas atléticas. De todas formas, es habitual que a su alrededor surja todo tipo de merchandising paralelo, siendo uno de los más importantes el dirigido al sector de los consumidores de software de entretenimiento. Coincidiendo con las fechas de inauguración de los Juegos aparecen siempre una serie de títulos, de mayor o menor calidad, algunos con la licencia del comité ("oficiales") y otros no, pero todos ellos con un rasgo en común: están dirigidos a un público que demanda sentir más de cerca las impresiones de los deportistas en una competición tan dura como ésta.

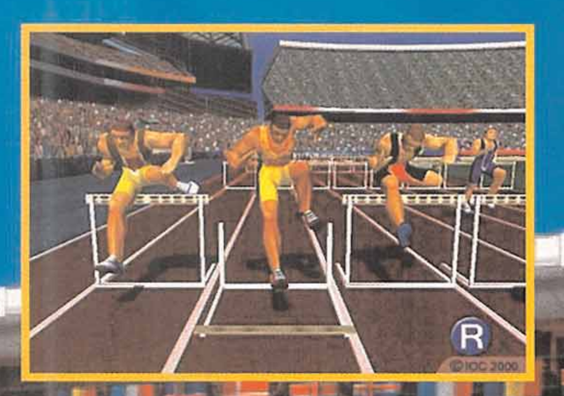
En este reportaje analizaremos los títulos más sobresalientes, evaluando su calidad y jugabilidad, con el fin de que podáis elegir el juego que más pueda llegar a satisfacer vuestras inquietudes deportivas.

C.F.M.

# SYDNEY 2000 *El juego oficial*

• Compañía: **EIDOS** • Disponible: **PC, PLAYSTATION** • V. Comentada: **PC** • Género: **SIMULADOR**

REQUERIMIENTOS: Procesador: Pentium 133 MHz • Disco duro: 100 MB • RAM: 32 MB • Tarjeta 3D: No • Multijugador: No.





En «Sydney 2000» de Eidos se dan cita dos géneros dispares entre sí: la simulación y el arcade. En el modo de juego entrenador se nos ofrece la posibilidad de controlar a todo un equipo nacional, teniendo que entrenar a sus integrantes en el gimnasio virtual, de la manera que mejor creamos, para luego ver sus resultados y mejoras en la pista. Dependiendo de la disciplina de cada deportista, habrá que practicar unos ejercicios de un tipo o de otro, aunque habrá algunos que serán comunes. A nosotros nos corresponderá, como preparadores, decidir la intensidad y el tiempo del entrenamiento.

Ya en la pista, podemos elegir entre dos modalidades de acción: el aporreo continuado de las teclas o el cliqueo sistemático y rítmico de los botones del ratón o del teclado.

De todas las pruebas olímpicas presentadas en Sydney, Eidos ha escogido las siguientes: 100 metros lisos, 110 metros vallas, martillo, jabalina, triple salto, salto de altura, 100 metros libres natación, plataforma 10 metros saltos, kayak K1 aguas bravas, superpesados por encima de los 105 kg. Sólo para hombre: velocidad olímpica ciclismo y tiro olímpico.

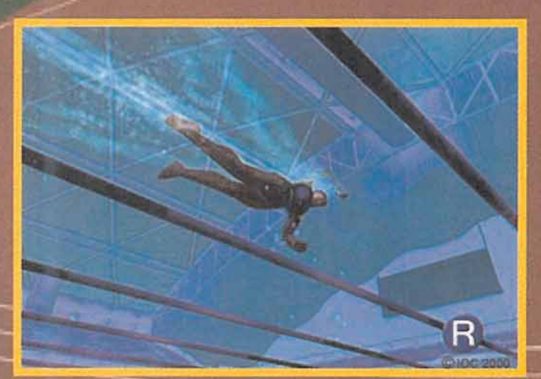
**Eidos ha escogido doce pruebas de todas las presentadas en la última edición de los Juegos Olímpicos**

### UNOS JUEGOS POCO AFORTUNADOS

Este año ha sido Eidos la encargada de llevar a cabo el programa oficial de las Olimpiadas de Sydney. Siendo la única que muestra el logo del Comité Olímpico, tiene la posibilidad de usar los datos reales, tanto de las plusmarcas como de los distintos deportistas; de ahí que su grado de realismo sea mucho mayor que el del resto, por lo menos en lo que a desarrollo se refiere, porque si nos ponemos a hablar del aspecto técnico, no tenemos más remedio que admitir, muy a nuestro pesar, que este año, los Juegos Olímpicos no han quedado muy bien representados en su vertiente informática.

Da la impresión de que «Sydney 2000» se ha hecho deprisa y corriendo. Primero: no está depurado como debiera y hay algunos aspectos que denotan una auténtica falta de cuidado, como el escaso número de polígonos con que han sido diseñados los deportistas, cuando en un juego de estas características, la calidad de la representación de las figuras es lo más importante. Los movimientos son en algunas pruebas demasiado robóticos y, lo que más nos ha llamado la atención de todo, en la prueba de piragüismo, podemos parar por completo la canoa en la zona de rápidos y hacer que permanezca estática como si estuviera sobre una madera. El número de pruebas también es escaso en comparación con otros títulos, incluidos en este reportaje pues solamente habrá doce disponibles de las más de treinta presentadas en los Juegos Olímpicos de Sydney, lo que deja a cualquier aficionado con un sabor de boca bastante amargo y con ganas de más.

**TECNOLOGÍA: 59 • ADICCIÓN: 70 • TOTAL: 67**



En las pruebas de natación podremos activar cámaras tan originales como esta subacuática para ver la carrera desde el fondo de la piscina.




En el gimnasio virtual podremos mejorar la forma física de nuestros atletas para que sean más eficientes a la hora de competir.

# PC ATLETISMO 2000 EXTENDED EDITION *Actulización de datos*

• Compañía: **DINAMIC MULTIMEDIA** • Disponible: **PC** • Género: **DISCO DE AMPLIACIÓN**

REQUERIMIENTOS: Procesador: Pentium 150 MHz • Disco duro: 70 MB • RAM: 16 MB • Tarjeta 3D: Direct 3D • PC Atletismo instalado

En este disco de actualización que Dinamic ha preparado con motivo de los Juegos Olímpicos de Sydney 2000, vamos a poder descubrir bastantes mejoras y ampliaciones, como nuevas pruebas (hasta un total de doce) entre las que cabe destacar la natación, el tiro con arco y la halterofilia, y ocho nuevos estadios de características y tamaño diferentes. En lo referente al desarrollo del juego presenta como novedad la inclusión de récords mundiales, foto finish para las carreras con finales apretados y control de cámaras para las repeticiones.
El manejo continuará siendo el mismo, es decir, el del modo simulación en el que tendremos que presionar rítmicamente el botón izquierdo del ratón, y el modo arcade, con el "machaque" de teclas habitual.

**Este disco de ampliación contiene la actualización de los datos de PC Atletismo para adaptarlos a los Juegos Olímpicos de Sydney**

En lo que a gráficos se refiere, «PC Atletismo», con su ampliación, supera con mucho a «Sydney 2000» de Eidos, pues los atletas han sido creados con prácticamente el doble de polígonos y los movimientos parecen calcados de la realidad. Los efectos de sonido también están muy bien realizados y dan una sensación perfecta de inmersión en el juego.







El tiro con arco será una de las nuevas pruebas incluidas en esta extensión. Tendremos que vigilar muchos parámetros como la fuerza del disparo, el ángulo y la velocidad y dirección del viento.

Sin embargo, seguimos viendo un problema en lo que a la jugabilidad se refiere y es que, a no ser que se disponga de un ordenador con un potencial que supere con creces los requerimientos que se especifican en la caja, nos encontraremos en ciertos momentos –sobre todo en las pruebas de carreras prolongadas– con que el recorrido de nuestro indicador se ralentizará un poco, aunque solamente le pasará a nuestro personaje; es decir, que aunque le veamos moverse más lento, el juego lo reconocerá a velocidad normal, por lo que en algunos casos no existirá correspondencia entre nuestra velocidad y la de la carrera y resultará prácticamente imposible alcanzar velocidades máximas.
A pesar de esto, y viendo que los puntos positivos superan con mucho a los negativos, esta edición extendida será de compra obligada para todos aquellos amantes del deporte que ya tengan «PC Atletismo» en su ludoteca.

**TECNOLOGÍA: 84 • ADICCIÓN: 84 • TOTAL: 86**

# VIRTUAL ATHLETE 2K *Las olimpiadas en dreamcast*

• Compañía: **SEGA** • Disponible: **DREAMCAST**

REQUERIMIENTOS: Tarjeta de memoria recomendada • De 1 a 4 jugadores • 1 CD • Conexión a Internet recomendada

Nos encontramos ante el nuevo trabajo del equipo que ha programado «Virtua Tennis», sin duda, el juego revelación de Dreamcast al que todos los seguidores de esta consola han jugado seguro. Con este título vienen a demostrar la experiencia adquirida pues han logrado unos gráficos de gran realismo y unos movimientos fluidos y creíbles.
Hemos decidido incluir este título de consola, principalmente por su elevado nivel de calidad y jugabilidad y, por supuesto, por tocar el tema que ahora nos ocupa.




**Podremos cotejar nuestras marcas en cada prueba con las de otros jugadores del mundo a través de la página oficial de Internet**

De uno a cuatro jugadores simultáneos van a poder participar en «Virtua Athlete 2000», en siete de las más populares disciplinas olímpicas, entre las que se incluyen el salto de longitud, el salto de altura, los 110 metros vallas, los 100 metros, el lanzamiento de jabalina y los 1.500 metros carrera, entre otras; además podrán modificar el aspecto de su atleta, desde todo lo referente a la cara –es decir, bigote, color de la piel, cabello, color de ojos– hasta el color y estilo de la ropa que llevará durante el campeonato.
Este título tiene el mismo problema que «Sydney 2000», que no es otro que el escaso número de pruebas existente, aunque goza de algunas virtudes que no hemos visto en los títulos de PC. Cualquier poseedor de la consola de Sega, con el sistema de conexión a Internet y de «Virtua Athlete 2K» podrá acceder a la página oficial y, además de descubrir información interesante sobre el juego, podrá también comparar las marcas de otros jugadores del mundo y "subir" las suyas propias para aumentar el realismo competitivo.
Si os gustó «Virtua Tennis», y el género deportivo es el que más os atrae a la hora de adquirir un título de consola, tened muy en cuenta que nos encontramos con el juego de atletismo más sobresaliente del momento para Dreamcast.




**TECNOLOGÍA: 80 • ADICCIÓN: 75 • TOTAL: 79**

# AHORA TODOS LOS MESES EN TU QUIOSCO LA

# NUEVA REVISTA

# 100% GUÍAS Y TRUCOS

# PARA PLAYSTATION

***POR SÓLO 495 PTAS***



# Todas las novedades del ECTS

**Como no podía ser de otra forma, Micromanía ha estado en el ECTS, y por supuesto, el Estratega Anónimo también, para ver de primera mano todas las novedades estratégicas que se nos vienen encima para los próximos meses. Y como son muchas y muy variadas, este mes vamos a dedicar la sección entera a ellas, para que comprobéis con vuestros propios ojos las virtudes que nosotros hemos podido ver en acción. Abrochaos todos los cinturones que nos vamos ahora mismo para Londres, destino: el ECTS.**

Lo primero que se percibe en la feria es que las cosas ya no son como antes, y se confirma que el ECTS ha pasado a ser un acontecimiento secundario ensombrecido por el todopoderoso E3. Siguiendo la tendencia establecida en la edición anterior, desciende el número de expositores y también el de novedades, aunque los que sí están, hacen mucho ruido y se exhiben con sus mejores galas. Las ausencias no fueron notables, pero si la falta de presencia de algunos juegos, como «X-COM Alliance» y «Road to Moscow», por poner un ejemplo, que tendrían que ser inminentes y al no encontrarse entre los expuestos dan que pensar sobre su más que probable desaparición del panorama estratégico. Dejando de lado los aspectos sombríos de la feria, nos centraremos en los agradables, haciendo un completo repaso de las novedades que se presentaron y de los juegos ya conocidos que se exhibieron un poco más.

## ANNO 1503: SETTING OUT FOR A NEW WORLD (Sunflowers)

Este ha sido uno de los juegos que se han presentado en el ECTS, y que como era de esperar, retoma el hilo argumental de su predecesor, que tuvo un éxito por encima de la media. Al margen de las lógicas mejoras gráficas que se pueden apreciar en la pantalla, Sunflowers no ha añadido muchas diferencias con respecto a su primera obra, que sigue enfocada en el comercio y la diplomacia en los inquietos años del siglo XVI. Nosotros, por nuestra parte, tendremos que esperar hasta el año próximo para tener oportunidad de verlo funcionar.

## ARMY MEN: SARGE'S HEROES (3DO)



En la corta en tiempo, pero extensa en títulos, vida de «Army Men» hemos visto una evolución que cada vez se vuelca más hacia el arcade y menos a la estrategia, y que se mete de lleno en entornos 3D que necesitan cada vez máquinas más potentes. El más divertido era el primero, y con «Sarge's Heroes» pretenden recuperar aquella sensación, aunque sea a base de recargar estéticamente el juego y simplificar el manejo, alejándose sin darse cuenta de la idea original. Habrá que verlo para hacer una valoración.

## BLACK AND WHITE (Lionhead Studios)

Aunque todavía queda tiempo para la publicación de este juego (hasta final de año, en un primer momento) se han vertido ríos de tinta sobre él y sus características.

La nueva obra maestra (sin duda) de Molyneux, está llena de pequeños detalles que se mostraron en el ECTS y que lo convierten en un juego totalmente diferente del resto de su género y muy original.

Esos detalles son, entre otras cosas, la forma en la que el juego aprovecha condiciones del mundo real a través de datos que captura de nuestro ordenador, como nuestra libreta de direcciones para nombrar personajes, o las condiciones meteorológicas del día.

## HEROES CHRONICLES (3DO)



En 3DO han decidido explotar de forma industrial el enorme éxito de la saga «Heroes of Might and Magic» creando una nueva saga paralela a la que llamarán «Heroes Chronicles». Estará compuesta por cuatro juegos interrelacionados, tanto que en cada uno de ellos habrá frangmentos y demos de los demás. Contarán, como es lógico con el desarrollo ya conocido de la serie «Heroes» y el modo de juego por turnos que apasiona a tantos estrategas. Las mejoras llegan sobre todo al aspecto gráfico y a la variedad de opciones, por lo que es de suponer que serán más de lo mismo, a pesar de que nos gusten mucho.

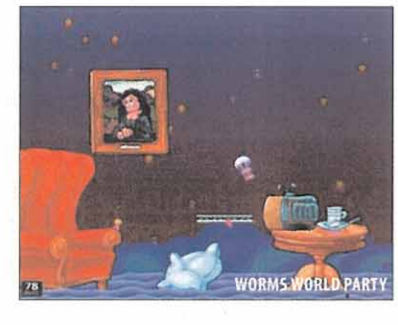
## KINGDOM UNDER FIRE (Phantagram)

Este juego combina dos géneros que se llevan bastante bien: la estrategia en tiempo real y el rol, ambientándolo, por supuesto, en un mundo medieval repleto de héroes, villanos y luchas encarnizadas tipo «Braveheart». En este juego, 16 misiones serán de estrate-


KINGDOM UNDER FIRE


SACRIFICE


TRIBES 2


WORMS WORLD PARTY

gia y las seis restantes de rol; las primeras supondrán gestión de recursos y planificación, y las últimas control de los héroes, adquisición de poderes y armas. A nivel gráfico será todo lo impresionante que le permitan sus 120.000 frames de animación de personajes y sus discretos efectos especiales.

## MAGIC AND MAYHEM II: ART OF MAGIC (Charybdis)



De segundas partes va la cosa, como se puede comprobar con«Magic and Mayhem II», que sigue guardando sospechosas coincidencias con su predecesor, muestra de que sus creadores pretenden continuar la línea sin demasiado esfuerzo. La miniaturización de los gráficos responde a la necesidad de ofrecer un poco más de detalle, y las mejoras en el interfaz a intentar ampliar una jugabilidad que no era precisamente un dechado de virtudes. La ambientación y el diseño, prácticamente iguales.

## MONOPOLY TYCOON (Hasbro Interactive)

Bien podría parecer una nueva adaptación del famoso juego de mesa a una versión para ordenador, pero nada más lejos de la realidad. Se trata de un juego de estrategia de construcción de imperios, aunque ambientado (y diseñado) con la estética más genuina de «Monopoly».

En este juego construiremos edificios y haremos más fácil la vida de los habitantes de



Monopoly City, que tienen los mismos problemas que podamos tener nosotros en la vida real. En resumen, un juego para todos los amantes del viejo «Monopoly» pero también aficionados de los juegos estilo «Sim City»: puede ser el juego de ensueño para los seguidores de ambos formatos.

## SACRIFICE (Shiny)

Como ya os contamos, la última locura de Shiny, esta vez estratégica y en tiempo real, se llama «Sacrifice», y estaba también en exposición en el ECTS. Se trata de un juego de estrategia en tiempo real con construcción de ejércitos y gestión de recursos, pero desde el punto de vista siempre original de Shiny, y con un especial cuidado puesto en la jugabilidad y la inteligencia artificial. Como es de esperar, los gráficos serán truculentos y oníricos, pero sorprendentes y geniales, para dar forma a uno de los juegos más esperados en el ámbito estratégico.

## STARSHIP TROOPERS (Hasbro Interactive)



Con la licencia de la famosa (y contradictoria) película de Paul Verhoeven, Hasbro realiza un juego de estrategia en tiempo real enfocado a los combates que salpican de forma continua el film. Se trata de un juego de estrategia táctica a nivel de grupo con visión subjetiva y en 3D, sin gestión de recursos. Las animaciones de los monstruos y los soldados (de buen tamaño) serán de destacar, así como el buen nivel táctico alcanzado y la inteligencia artificial empleada. Esperemos que no le acompañe la misma suerte que a la película.

## TRIBES 2 (Sierra)

Dynamix, una de las divisiones de creación estratégica de Sierra, está dando los últimos retoques a «Tribes 2» para tenerlo listo a finales de año. Se están realizando muchas mejoras sobre el engine 3D y la detección de colisiones, así como sobre el entorno gráfico en general y los efectos especiales (sonidos ambiente, efectos meteorológicos) Los cambios también serán patentes en los vehículos y la estrategia de manejo de los mismos, mientras que el sistema de juego será similar al utilizado en «Tribes».

## WARCRAFT III (Blizzard)



Para alborozo general de todos los amantes de la saga «Warcraft», confirmaremos que Blizzard ha mejorado esta tercera parte con referencia a lo que presentó en el E3. Se han añadido nuevas unidades, nuevas características para esas unidades, una nueva raza (los demonios) animaciones mejoradas y tácticas de combate (de verdad, sin melé) que combinan distintas armas. Esto, unido al precioso interfaz y a los espectaculares efectos especiales acabará por deslumbrar a todos los fanáticos que esperan ansiosos lo nuevo de Blizzard para mediados del año que viene.

## WARRIOR KINGS (Sierra)



Se trata de un juego de estrategia en tiempo real en 3D basado en un mundo medieval y que incluirá los tradicionales componentes de este tipo de juegos. Tendrá posibilidades multijugador y enormes campañas individuales. Gráficamente mostrará detalles interesantes, como la deformación de los escenarios; y en cuanto al planteamiento, podremos elegir seguir el camino del bien o del mal según nuestros actos en el juego, no predefinidos de antemano.

## WORMS WORLD PARTY (Team17)

Un nuevo juego con la temática «Worms» siempre es una buena noticia, porque en todas las secuelas del original (para todas las plataformas) han sabido mantener los elementos de sencillez, adicción disparada y placer multijugador que caracterizaban al primero. Este nuevo aporta la variedad de opciones consabida con alguna que otra novedad y algún retoque (pocos) en el apartado gráfico, conservando (esperemos) los aspectos sobresalientes y diferenciadores de la serie.

## Z2 (Bitmap Brothers)



Al comienzo de la furia de la estrategia en tiempo real, Virgin publicó una maravilla de los Bitmap que, en la línea de «C&C», presentaba un juego mucho más divertido y tan adictivo como el mejor arcade, plagado de gags humorísticos.

Durante mucho tiempo hemos estado esperando la presentación que ha tenido lugar en el ECTS, que viene en forma de juego totalmente 3D de estrategia táctica con unidades poligonales y, esperemos, con la misma adicción y facilidad de manejo que tuvo su predecesor.

*El Estratega Anónimo (alias Clark Kent)*

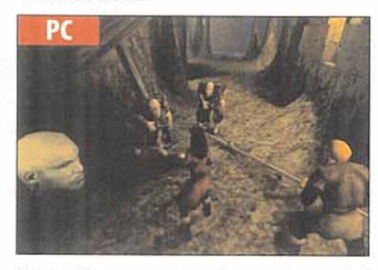


**NOTA IMPORTANTE:**

Si queréis enviarnos vuestros trucos para que los publiquemos, debéis enviarnos una carta a: CÓDIGO SECRETO. HOBBY PRESS, S.A. MICROMANÍA C/Pedro Teixeira, 8. 5ª Planta. 28020 Madrid. También podéis mandarnos un e-mail: *codigosecreto.micromania@hobbypress.es*

## VAMPIRE

PC



Inicia el juego con el parámetro "-console", para ello en el acceso directo que te crea el juego, pulsa con el botón derecho, Propiedades y añádelo en el campo "destino". Quedaría algo así;

**C:\Vampire\vampire.exe -console** o **"C:\Juegos\Vampire The Masquerade - Redemption" -console**

En modo de "un solo jugador", pulsa "~" o "ñ" para abrir la consola.

Teclea alguno de los siguientes códigos para conseguir ventajas:

**NOTA:** para aplicar los trucos sobre un determinado personaje, selecciona su imagen antes de acceder a la consola para introducir el truco.

**god 2** Activa Modo Dios
**god 3** Desactiva Modo Dios
**cash** # Dinero #
**dropcash** # Pierdes la cantidad #
**xp** # Añade # puntos de experiencia
**freecasting 0/1** Una disciplinas sin usar sangre (1 activa, 0 desactiva)
**ai** Apaga la IA de tu grupo
**addalldisciplines** # Aumenta todas las disciplinas a #
**revive** Restaura Energía (puede hacerse muerto)
**vault** Abrir nuestro baúl desde cualquier sitio
**freeammo** No se necesita munición
**stakme** Clavarse una estaca a uno mismo
**killme** Muerte verdadera (no hay posibilidad resurrección)
**totals** Información sobre el escenario (exp, oro, ...)
**addthing** # el objeto # (Daga, Espada, etc)
**advancement** Te lleva a la pantalla de mejoras
**framerate 1/2** Muestra los fotogramas (1 Activo, 2 Apagado)
**poisonme** Te envenenas
**diseaseme** Tienes mas ansia de sangre
**damage me** Te dañas
**whereis** Estadísticas de posición
**frenzyme** Christof queda paralizado
**maxfps** # Situas el número de fotogramas por segundo en #
**shapeshift** # Te transformas en # (por ejemplo; bat)
**shapeshift** Vuelves a tu forma normal
**freeze** Congela el cuerpo pero te puedes mover por el nivel
**pause** Pausa
**resume** Continua pausa
**emit** # Sale # de los pies (ej; fire, gas...)
**jump** Saltar a nivel o punto

**IR A UN NIVEL O PUNTO;**

Utiliza "Jump" como código para ir a un nivel o punto concreto. Sitúa un número después del nivel y zona a la que quieras ir. Por Ejemplo: "Jump Monastery2" y "Jump Monastery2 1".

**ATENCIÓN:** *Esta acción modifica el Auto Salvado del juego, y eso puede provocar que ciertos marcadores de juego no salten adecuadamente, dentro de la línea normal de la historia, por lo que debes de tener mucho cuidado al usarlas, ya que alguna acción puede obligarte a empezar de nuevo desde el principio.*

**NOTA;** algunos de estos trucos puede que no funcionen dependiendo de la versión del juego.

## SHOGUN TOTAL WAR — PC

Teclea estos códigos durante el juego (puede que estos trucos no funcionen en v1.01 o superiores):

**.matteosartori** – Muestra el mapa
**.daggins** – Muestra el Mapa
**.muchkoku.** – KoKu ilimitado
**.conan.** – Elimina habilidades de construcción, KoKu negativo
**.prototypearmy.** – Vida ilimitada del ejército
**.ifoundsomecu.** – Algodón en todas las provincias

PC



## PC FÚTBOL 2000

Para poder pagar a un jugador fichas muy bajas (10 millones), lo que debemos de hacer es una oferta de renovación a un jugador por una ficha anual de 10 millones, lo normal es que la rechace, así que sin esperar a que conteste lo despedimos, si todo ha ido bien el jugador llegará como libre al equipo cobrando la ficha de 10 millones. Por este método podremos ahorrarnos grandes cantidades de dinero. Tened en cuenta que el truco no siempre funciona, sobre todo en bajadas de ficha muy drásticas, por ello graba antes de hacer la oferta, y si el jugador se va a otro club, carga y ofrécele una ficha un poco más alta.

## GANADORES DE OCTUBRE DE UNA CAMISETA DEL «TIPS & TRICKS TEAM»:

**Las siguientes personas han sido las ganadoras de una camiseta de Micromanía por haber enviado un truco válido para la revista: Daniel Arriero Davó y José Ignacio Navarro Medina.**

## GROUND CONTROL — PC

En el menú principal pulsa simultáneamente "M + S + V". Esto te dará acceso a la ventana de inserción de códigos. Allí podrás insertar cualquiera de los siguientes códigos;

**console** – Permite acceder a la consola pulsando "ñ"
**god** – Modo dios para todas las unidades
**notgod** – Desactiva el modo Dios
**gimme maps** – Jugar cualquier campaña en el menú de juego
**flashlight** – Modo de luz rápida
**from massive with love** – Texturas divertidas y graciosas
**the new generation of rts-games** – Misión secreta de sabotaje.

Nota importante: Para participar en esta sección sólo tenéis que mandar vuestras cartas a la siguiente dirección, indicando nombre y residencia habitual: Hobby Press, S. A. MICROMANÍA, C/Pedro Teixeira, 8. 5ª Planta. 28020 MADRID, resaltando en el sobre MANIACOS DEL CALABOZO.
También podéis mandarnos un e-mail al buzón: maniacos.micromania@hobbypress.es

# 10 años de Maníacos del Calabozo

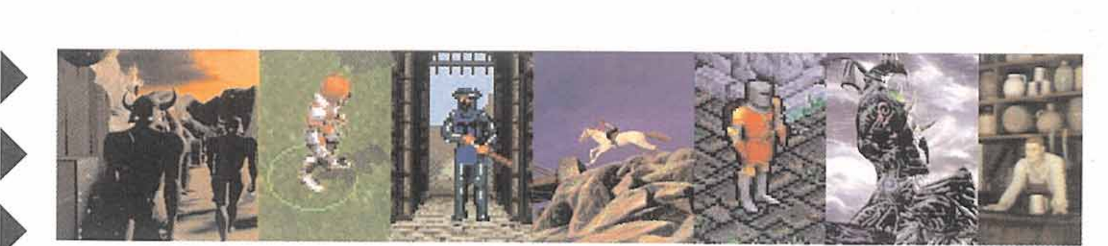
**"Si eres un vicioso de los RPG estás de enhorabuena. Estas líneas abren una nueva sección que va a estar dedicada íntegramente a esta clase de juegos y, por supuesto, a sus aficionados. Hola, mi nombre es Ferhergón y juntos vamos a adentrarnos en el fascinante mundo de los RPGs."**

Corría el mes de octubre de 1990, y los lectores de la revista Micromanía, que entonces tenía un espectacular formato de gran tamaño del que seguramente os acordáis, se encontraron con este párrafo en la parte de arriba de una página de color marrón. En la esquina superior izquierda había un dibujo con un dragón en un calabozo que venía a mostrar de forma gráfica lo que iba a ser el espíritu del contenido de la nueva sección. Hoy ya han pasado diez años desde esa fecha. Y todos seguimos aquí, juntos, tras sobrevivir inimaginables peligros y conquistar un sinfín de nuevos mundos. Hoy, es nuestro décimo aniversario, y nuestra lóbrega mazmorra se llena de color, de luz y serpentinas, de risas y tartas, de alegría y jarana. Y como no podía ser de otra manera, esta es vuestra fiesta tanto como la mía. Todos somos Maníacos. "Esto no es una aventura en solitario..." decíamos también en aquel octubre de 1990 "...vosotros sois (los) auténticos protagonistas".

Desde entonces, por estas páginas hemos vivido todos los acontecimientos relacionados con el rol. Desde la escasísima oferta inicial de los comienzos («Heroes of the Lance», «Bloodwych» y poco más), hasta la definitiva consolidación del género con el motor Infinity y programas como el «Baldurs´s Gate» o el «Fallout 2». Desde los sucesivos ataques al rol (por los asesinatos de julio de 1994) hasta los cambios de formato de la revista. Desde la Calabozolista hasta las secciones de ayuda para los recién llegados al género. Para recordar todo este tiempo que hemos vivido juntos, he preparado una lista de los diez juegos más representativos de la década (vuestros vencedores no os olvidan). Y dentro de diez años lo volveremos a celebrar todos juntos, desde Carlos Carrero, de Aranjuez, el primero de los "otros maníacos" en intervenir en nuestro foro, allá por noviembre de 1990, para tratar sobre el «Bard's Tale II», hasta Alberto Gómez, de La Laguna (Santa Cruz de Tenerife), que cerró con sus preguntas sobre el «Baldur's Gate» la reunión del último septiembre. Muchas gracias, de verdad, por los momentos pasados y por los que han de venir.

A todos: el próximo mes, más.

*Ferhergón*



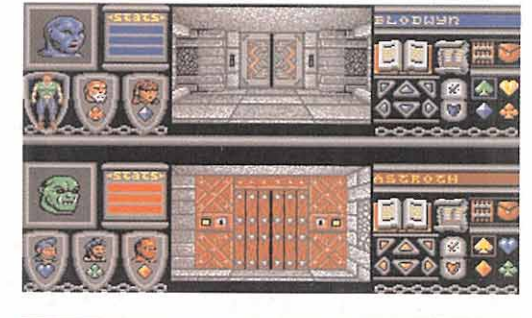
## Diez años, Diez juegos

### 1990 BLOODWYCH

Tal vez el primer JDR publicado en España, que no necesariamente al que primero se jugó, ni mucho menos. Cuando en el resto del mundo ya habían conocido las delicias del «Dungeon Master», el «Bard's Tale» o los primeros «Ultima», a España llegaba el «Bloodwych», un concepto de JDR evolucionado sobre el «Dungeon Master». Pero, claro, como éste no era una referencia, resultaba completamente innovador. La perspectiva es tridimensional, de primera persona. Los combates se desarrollan en tiempo real, y llevamos un grupo de cuatro héroes, elegidos de entre un buen número de candidatos en las primeras secuencias del juego.

La aventura tiene lugar en la ciudad de Treadwylh, cuyas cuatro torres exigirán una profunda exploración si queremos encontrar al enemigo, el Señor del Caos. El desarrollo permite poca interacción con NPCs, y se centra sobre todo en el combate y en enigmas de tipo botón/puerta, algunos de ellos realmente complicados de resolver.

Además, se permite que dos jugadores jueguen a la vez con sendos grupos de héroes, lo cual fue completamente novedoso. Esta posibilidad no se repetiría hasta hace poco, con los JDRs que permiten jugar en red. Claro que entonces la cosa era menos sofisticada y ambos participantes debían compartir el mismo teclado.





En esencia, «Bloodwych» es un buen JDR, con muchos enigmas, monstruos y poco argumento, que constituyó un digno comienzo para los JDRs en nuestro país.

| | |
|---|---|
| TECNOLOGÍA: | 63 |
| ADICCIÓN: | 80 |
| total | 76 |

## 1991 ELVIRA
### MISTRESS OF THE DARKNESS

A este juego hay que agradecerle el apoyo que aportó para la consolidación un género que en 1991, en nuestro país, daba sus primeros pasos. Lo más destacado de esta aventura es, por supuesto, su enorme dificultad. Con sus secuelas, «Elvira II: The Jaws of Cerberus», y «Waxworks», se puede decir que la saga ha aportado los enigmas más complicados a los JDRs. El desarrollo se realiza en perspectiva de primera persona, aunque no se puede decir que con vistas tridimensionales. El objetivo del juego es encontrar y derrotar a la malvada bruja Emelda, dueña del castillo en que se desarrolla la acción. El juego no permite apenas la interacción con otros personajes. El combate se reduce a pulsar cuanto más deprisa mejor. En definitiva, no se puede decir que Elvira fuera un JDR excepcional, pero permitió que el género se consolidará en nuestro país. Como se suele decir, después de Elvira nada volvió a ser lo mismo.

| | |
|---|---|
| TECNOLOGÍA: | 73 |
| ADICCIÓN: | 71 |
| total | 69 |



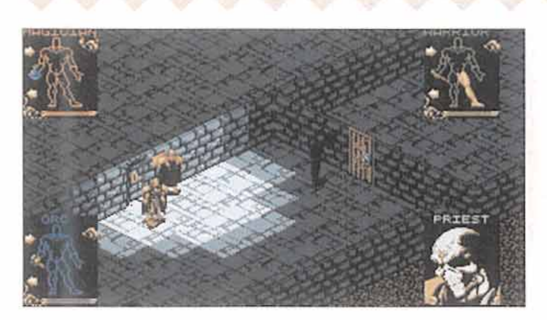

## 1992 DARK HEART OF UUKRUL

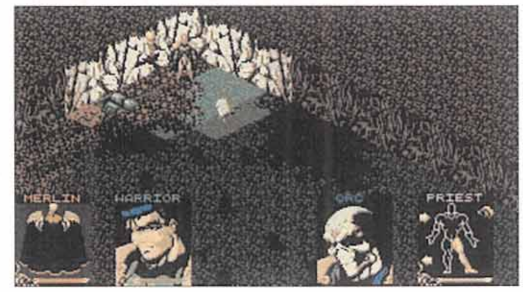



«Dark Heart of Uukrul» es lo que podíamos llamar un JDR "duro", para amantes de verdad del género, que no se arredran ante nada. Y cuando digo ante nada, me refiero a gráficos de la peor calidad. En «Dark Heart of Uukrul» la generación del grupo de héroes, se realiza respondiendo a una serie de preguntas en plan test psicológico, lo que resulta muy original. Una vez configurado el grupo, se entra en Eriosthé, la ciudad del faro, de la que lo único que veremos son las paredes de los pasillos. El objetivo, localizar y destruir a Uukrul, encarnación demoníaca. La exploración transcurre entre combates y, sobre todo, difíciles enigmas. No hay NPCs con que interactuar.

El sistema de combate es excelente para la época, ya que permite poner en práctica distintas estrategias para vencer. El juego ofrece la esencia de la aventura, sin efectos especiales. Y por eso precisamente es un excepcional juego de rol, pero uno que sólo los más fieles seguidores del género saben disfrutar.

| | |
|---|---|
| TECNOLOGÍA: | 33 |
| ADICCIÓN: | 89 |
| total | 84 |




## 1993 SHADOWLANDS

«Shadowlands» es, en mi opinión, el JDR más revolucionario desde la aparición del «Dungeon Master». Por primera vez, se incorporaba un sistema de juego que permitía el manejo separado, en todo momento, de cada uno de los cuatro héroes que componían el grupo. Una posibilidad que sólo recientemente, con el «Baldur's Gate» y el motor Infinity, han repescado los JDRs.

Es evidente que esto da una riqueza de posibilidades al juego que hasta ese momento no se habían experimentado. Pero no sólo eso: la luz y el sonido se incorporan como parte activa al desarrollo del juego y a los enigmas a resolver. Así pues, donde los JDRs anteriores ponían llaves, palancas, sensores de presión, botones..., «Shadowlands» añade la luz. Determinadas puertas sólo se abrirían al iluminar en cierto sitio. Indudablemente, los enigmas más ricos de la historia de los JDRs se han visto en este juego.

El combate, coherentemente, es en tiempo real, y los monstruos son muy detallados, aunque poco variados. La perspectiva del juego, como no puede ser menos, es isométrica. Como defecto se puede decir que los cuatro héroes no tienen características muy diferenciadas: cada uno de ellos puede hacer lo mismo que los otros (esto, en cambio, no ocurre ya en el motor Infinity).

El objetivo del juego es derrotar al Overlord, juramento arrancado a los héroes por el príncipe Vashnar. Y para ello habrá que recorrer numerosos calabozos, algunos con decoración egipcia, en los que pululan numerosos monstruos. Pero, sobre todo, hay que enfrentarse a continuas combinaciones de llaves, luces, palancas y sensores, para poder avanzar. «Shadowlands» es un juego de los que rompe moldes, y no sólo dentro del género de los JDRs, sino en general. Por desgracia, no tuvo secuelas, salvo la olvidable «Shadoworlds», en la que el papel de los héroes era asumido por robots, en un juego que, incomprensiblemente, desaprovechó todo el potencial expuesto por la primera parte.

| | |
|---|---|
| TECNOLOGÍA: | 89 |
| ADICCIÓN: | 97 |
| total | 95 |

## 1994 ULTIMA VIII: PAGAN




Es obligado incluir entre los diez juegos de estos años a un representante de la serie «Ultima», aunque paradójicamente el que más éxito tuvo fue el más criticado por el abandono de las características clásicas del género de JDR en favor de otras más propias de los arcade. Cuando «Pagan» se publica, en España ya habíamos conocido los dos «Ultima VII»: «The Black Gate», y «The Serpent Island». Lo primero que hay que decir es que sólo se maneja un personaje, el Avatar, en lugar del típico grupo de héroes al que nos habían acostumbrado los anteriores episodios. Dicho personaje, del que poco se puede configurar, se mueve por un mundo lleno de color, en perspectiva isométrica. Y tiene a su disposición una serie de movimientos hasta ahora inéditos en la serie, como saltar o correr. Del héroe lo único que podemos configurar es el nombre: a esto se reduce la generación del personaje.

El combate, como corresponde, es en tiempo real; pero con el defecto de ser muy complicado, al exigirse precisión en un escenario isométrico y sin posibilidad de dar las órdenes en pausa. La magia, sin embargo, juega un papel decisivo en el desarrollo del juego; son cinco sus órdenes: nigromancia, taumaturgia, hechicería, teurgía y tempestad. Cada orden tiene una forma distinta de lanzar los hechizos, lo que da enormes posibilidades al juego. En lo que sí mantiene «Ultima VIII» el nivel de sus predecesores es en la profundidad y complejidad del argumento. El Avatar ha sido transportado a Pagan por el Guardián (el enemigo en «Ultima VII») de donde debe tratar de regresar a su mundo. Para ello habrá de conseguir un poco de ayuda, para lo que será imprescindible una profusa interacción con los numerosos NPCs que pueblan Pagan.

El camino estará obstaculizado por bastantes secuencias de arcade, en que el Avatar ha de saltar con milimétrica precisión de unas rocas a otras; pero también de pruebas de ingenio y de enigmas de palancas. En este aspecto, «Ultima VIII» es muy completo. En resumen, «Pagan» es un juego excelente, aunque se le puede acusar de abandonar la línea típica de JDR para incorporar con fuerza elementos procedentes de los juegos arcade de plataformas, que pueden frustrar a los maníacos menos habilidosos.

| | |
|---|---|
| TECNOLOGÍA: | 86 |
| ADICCIÓN: | 89 |
| total | 89 |



## 1995 LANDS OF LORE

Si bien «Lands of Lore» había sido publicado un par de años antes, puede decirse que su año fue 1995. Por extrañas razones, el juego pasó desapercibido hasta 1995, año en el que explotó –debido posiblemente a su precio reducido–, y obtuvo su formidable éxito.

En «Lands of Lore», el héroe se elige de entre cuatro candidatos posibles, cada uno de ellos destacando en uno de los tres atributos principales, siendo el cuarto bueno en los tres. Al personaje principal se unen otros héroes en determinados momentos de la aventura, por lo que se suele manejar un grupo compuesto por tres seres.

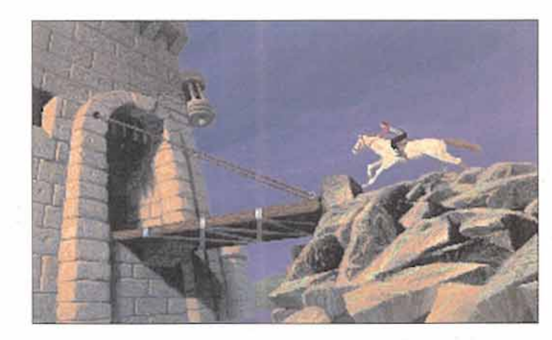
El desarrollo es tridimensional de primera persona, y los distintos escenarios por los que transcurre la historia tienen estructura laberíntica. El combate es en tiempo real, limitándose al rápido apretar del botón, sin mucha posibilidad de estrategias. Hay escasos NPCs en la historia, y con mínima interactividad. No obstante, la trama es buena, y presenta algunos giros inesperados durante su desarrollo.

La aventura nos llevará desde la fortaleza de Gladstone hasta el castillo en que se refugia Scotia, pasando, claro que sí, por lugares ya míticos como la cueva del Draracle o las minas Urbish, en los que todos los maníacos hemos pasado una temporadita más o menos larga.

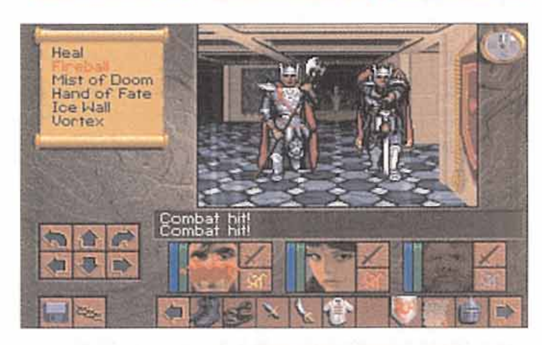
Por supuesto, la gran rival es la bruja más bruja de la historia de los JDRs, con verruga en la nariz incluida: la pérfida Scotia, que en una de sus excavaciones encuentra un extraño artefacto mágico llamado la Nether Mask, que le permite cambiar de forma según su capricho.

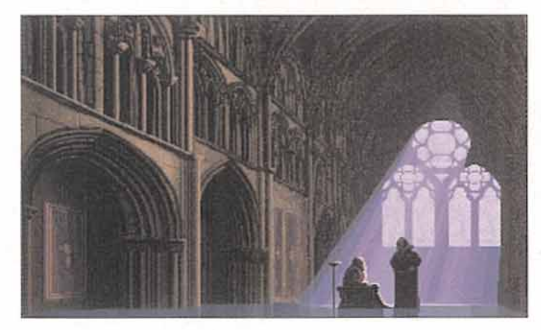
En fin, «Lands of Lore», sin grandes alardes técnicos, ni imaginativos, pero ofreciendo una aventura muy consistente, es el juego número 1 en las preferencias de los maníacos. Poco más se puede añadir.

| | |
|---|---|
| TECNOLOGÍA: | 74 |
| ADICCIÓN: | 85 |
| total | 88 |





## La Calabozolista de todos los Tiempos

**Aunque nuestra Calabozolista aún no cumple los diez años (aparece por primera vez en diciembre 1992) es ya una parte inseparable de la sección. Desde el principio, se ha ido nutriendo con vuestros puntos y opiniones; ha encumbrado a aquellos juegos que lo merecían y ha condenado al ostracismo a los juegos que menos os gustaban.**

**Nuestros gnomos contables han realizado, con todos los datos de todas la calabozolistas, un ranking que recoge todos los JDR´s que alguna vez han recibido puntos y su posición dentro del ranking global. Esta lista está encabezada por «Lands of Lore» que recoge el 11 por ciento de los votos totales históricos de la sección. El segundo puesto lo ocupa «Ultima VII: The black gate» (7,9 por ciento de los votos), y los siguientes son para el «Baldur´s Gate» (6,6), el «Shadowlands» (6,2) y el «Ultima VII: Pagan» (6,0). En total 94 JDRs han recibido puntos desde que se inauguró la Calabozolista, aunque sólo 27 de ellos han superado el 1 por ciento de votos. No contentos con esta lista, nuestros gnomos han querido también preparar una clasificación con los JDRs que alguna vez han sido número 1.**

**Este nuevo ranking también está encabezado por el «Lands of Lore», con un total de 27 veces en el top one.**

**Los siguientes son: «Baldur´s Gate» (16), «Shadowlands» (12), «Lands of Lore II: Guardians of Destiny» (7), «Ultima VII: The Black Gate» (7), «Ultima VII: Pagan» (7), «Ultima VII: Serpent Isle» (4), «Might and Magic VI: The Mandate of Heaven» (3), «Even of the Beholder» y «Might and Magic III: Islands of Terra» (2, en ambos casos), y «Anvil of Dawn», «Daggerfall», «Eye of the Beholder II», «Fallout 2» y «La sombra sobre Riva» (1, en todos los casos).**

**Como veis sólo 15 JDRs han tenido el privilegio de ascender a nuestro trono, aunque el número de veces de los tres primeros es muy superior al del resto.**





## 1996 ANVIL OF DAWN

Este juego constituyó la sorpresa más agradable del año 1996, plagado de promesas que luego no alcanzaron el nivel esperado. Así, a la chita callando, fue publicado este excelente juego, repleto de imaginación y de detalles, y con una historia y unos escenarios dignos del mismísimo «Señor de los Anillos». Una vez más, el grupo de héroes cede ante el personaje individual, que habrá que escoger de entre cinco posibles, cada uno destacando en una de las habilidades principales. La aventura utiliza una perspectiva tridimensional de primera persona, con movimiento por pasos. El combate, como corresponde, en pseudo-tiempo real y consistente en dar el mayor número de golpes por minuto; además, en este caso, ni siquiera es preciso apuntar. Eso sí, los monstruos tienen un aspecto gráfico realmente terrorífico y, como otros muchos aspectos del juego, han sido creados con grandes dosis de imaginación. Hay abundante interacción con NPCs, donde tras cada parrafada del interlocutor se elige una palabra clave para seguir preguntándole. Respecto a los obstáculos, normalmente son combinaciones de palancas, sensores y elementos del estilo, sin grandes dificultades. Es digno de mencionar, asimismo, que el movimiento entre las localizaciones de la aventura se realiza con escenas cinemáticas de gran calidad. El argumento es, como se ha dicho, digno del «Señor de los Anillos». Un mago ultrapoderoso ha asolado y conquistado la mayor parte del continente de Tempest; parece invencible cuando se inicia esta aventura casi a la desesperada. Pero, si todo va bien, el héroe se infiltrará por el único resquicio accesible en su retaguardia y podrá encontrar la clave de su fuerza. «Anvil of Dawn» ofrece una epopeya para aventureros de pro, con escenarios únicos en el género de los JDRs, y mucha imaginación en casi todos sus aspectos. Pero no había nada revolucionario en su planteamiento.

| | |
|---|---|
| TECNOLOGÍA: | 80 |
| ADICCIÓN: | 80 |
| total | 80 |

## 1997 LANDS OF LORE II
### GUARDIANS OF DESTINY



Sorprendentemente para una secuela de un juego de tanto éxito como había sido el «Lands of Lore», su segunda parte se aparta considerablemente del modelo seguido por el progenitor. Lo que no le impidió, ni mucho menos, conseguir un éxito igualmente notable y que le confiere el derecho de ser el juego de 1997. El protagonista ahora será Luther, hijo de Scotia, la malvada de la primera parte, que, al morir, trató de transferir la preciada Nether Mask a su hijo. Lo único que consiguió fue alterar la anatomía del muchacho, de forma que ahora ve de vez en cuando se transforma en lagarto o en bestia, de forma aleatoria.

El objetivo de la aventura es eliminar la maldición de Luther; pero esto le llevará a insólitos descubrimientos, de los que forma parte el Draracle, personaje secundario en la primera parte, y que aquí cobra una dimensión insospechada. La aventura nos llevará a ciudades subterráneas, y a otras celestiales, todas ellas ignotas e inesperadas. Y es que «Lands of Lore II» contiene algunas de las secuencias más espectaculares jamás vistas en un JDR..., pero no caeré en la tentación de contaros más en este breve espacio.

El desarrollo se realiza en perspectiva tridimensional de primera persona, pero con movimiento continuo. Los escenarios dejan de ser planos: se puede subir y bajar. Esto se combina con escenas estáticas en determinados lugares, típicamente en aquellos en que hay que hacer algo para llevar a buen término la aventura. Las acciones que puede realizar Luther son muy variadas, pero todas fácilmente accesibles. El sistema de combate es en tiempo real. Todos los gráficos, escenarios y monstruos, están perfectamente construidos. La interacción con NPCs es limitada, pero imprescindible para llegar a conocer de qué va la historia.

Y en cuanto a los enigmas, son de todo tipo, algunos bastante difíciles de resolver. «Lands of Lore II» supuso una muy digna segunda parte, con numerosas aportaciones originales, que le separan y dan entidad propia respecto a la primera parte. Y además nos dio muchos quebraderos de cabeza.

| | | total |
|---|---|---|
| TECNOLOGÍA: | 80 | 80 |
| ADICCIÓN: | 80 | |



## 1998 MIGHT AND MAGIC VI
### THE MANDATE OF HEAVEN(93)

La serie «Might and Magic» consiguió su reconocimiento en España merced a su sexta entrega, cuarta publicada en nuestro país tras el relativo éxito del «Might and Magic III», y el relativo fracaso del IV y el V. Tuvo que ser el mundo de Enroth el que nos permitiera hacer justicia por fin a esta mítica serie de JDRs.

Lo más destacado de este juego, como de todos los de la serie, es el ingente territorio que se ofrece a la exploración de los aventureros. Un montón de áreas y edificios se interponen entre el grupo y su objetivo, desde colinas a islas, desde castillos a templos perdidos. Y todos ellos habitados por verdaderas oleadas de enemigos de todo tipo y condición.

En esta aventura se vuelve al grupo, que es de cuatro héroes, siempre juntos. Como peculiaridad, juegan un papel muy importante sus habilidades, que condicionan el desempeño de cada personaje al intentar realizar cada acción. El combate es en tiempo real; la perspectiva, tridimensional de primera persona. El movimiento se hace de forma continua, no por pasos, como nos tenía acostumbrado el resto de la serie.

El objetivo del juego es más bien difuso, por lo menos al principio. La cosa tiene que ver con la desaparición del rey de Enroth, el malhadado Roland, y la misteriosa aparición de unos demonios de procedencia desconocida en el continente. Todo ello queda, además, aderezado por la presencia de una secta, la de los seguidores de Baa. Nuestras exploraciones habrán de permitirnos descubrir el misterio.



La interacción con NPCs es muy limitada, estando predeterminadas las preguntas que se pueden hacer a los personajes que encontremos. Por otro lado, la mayoría son meros paisanos que pueden ayudar al grupo, pero no dan información relevante sobre la historia. El desarrollo del juego se centra principalmente en la exploración del territorio y de sus calabozos, lo que exigirá la derrota de los numerosos seres que por allí pululan; hay escasos enigmas, no muy difíciles.

«Might and Magic VI» permitió que se hiciera justicia a una saga hasta ese momento poco apreciada en nuestro país, y destaca especialmente por el enorme territorio en que se desarrolla, sin parangón en otros JDRs.

| | | total |
|---|---|---|
| TECNOLOGÍA: | 89 | 82 |
| ADICCIÓN: | 79 | |







## 1999 BALDUR'S GATE

Y llegamos a nuestro último año reseñado en esta panorámica, con un juego al que quizá cabe considerar, si no como el mejor JDR, sí al menos como el que tiene el sistema de juego más completo, el motor Infinity de Bioware, del que no me canso de hacer panegíricos. Mientras no se demuestre lo contrario, es el que mejor refleja las posibilidades de un JDR, y sólo queda alimentarlo con buenos argumentos, escenarios y, por qué no, enigmas, para que se obtengan estupendas aventuras. La perspectiva es isométrica desde arriba, y cuando se entra a una nueva zona, no se ve nada de ella, ya que se va descubriendo conforme el grupo de aventureros la explora. La perspectiva utilizada permite, como en el «Shadowlands», el control independiente de cada componente del grupo, lo que hace que la estrategia de los combates sea muy rica, así como las posibilidades de enigmas. Por desgracia, enigmas no suele haber muchos; el principal obstáculo en la aventura son los numerosos combates.

Contrariamente al «Shadowlands», los personajes tienen posibilidades de actuación bastante diferenciadas, lo que da aún más riqueza al juego. Por ejemplo, el ladrón se puede ocultar en las sombras. También está muy bien la interacción con los NPCs, por el clásico sistema de parrafada –elección de frase para continuar el diálogo–. Los NPCs son, sin duda, la principal fuente de información para conocer el argumento del juego. Por otro lado, aunque eventualmente se unen más personajes al grupo, al principio sólo se maneja a uno (el personaje principal) que es el único que se puede generar, con un gran número de atributos, incluida la voz y el aspecto. La historia se desarrolla en capítulos, siete en total, y tiene numerosos giros inesperados, que no es momento de revelar. Todo comienza en la fortaleza de Candlekeep y con un protagonista desconocedor de su pasado; desde allí, en una trama de poder y riquezas, descubriremos su verdadero pasado... Excelente también en este aspecto.

En fin, «Baldur's Gate» presenta un sistema de juego que, hoy por hoy, califico sin temor como el paradigma para los JDR de los próximos años.

| | | total |
|---|---|---|
| TECNOLOGÍA: | 98 | 93 |
| ADICCIÓN: | 95 | |

# Ground Control

# En Tierra de Nadie

**Precisamente por el carácter atípico de «Ground Control», dentro de lo que ahora es habitual en el género de la estrategia, hemos decidido estructurar esta guía en dos partes. Por un lado, hemos preparado una serie de consejos básicos que te serán bastante útiles para dirigir tus tropas, independientemente del bando con el que juegues. Por otro, te indicamos la mejor manera de pasar las treinta misiones de las dos campañas. Esperamos que ambas cosas te sean útiles.**

Ground Control es un juego de estrategia en tiempo real completamente atípico, ya que a diferencia de sus congéneres no nos distrae de nuestra obligación principal con ningún tipo de tarea administrativa y/o de gestión de recursos. Como en la vida real, en cada misión tenemos un número limitado de tropas, con las que nos tenemos que apañar. Se acabaron las oleadas de tanques que podíamos sacrificar contra las defensas enemigas porque teníamos 10.000 unidades de mineral con las que fabricar otra. En «Ground Control», cada unidad vale su peso en oro, y la pérdida de un mísero infante puede significar la diferencia entre la victoria y la derrota. Obviamente, este nuevo sistema precisa de un nuevo enfoque con el que afrontar el juego. Hemos estructurado esta guía en dos partes: consejos generales y una guía específica de las misiones del juego.

## CONCEPTOS BÁSICOS

### TIEMPO

En todos los juegos de estrategia el tiempo es un factor muy importante, pero en «Ground Control» es vital; bajo ningún concepto puedes dilatar los enfrentamientos. No confundas enfrentamientos con misiones. Para triunfar debes dedicar un cierto tiempo a explorar los mapeados. Lo que no puedes hacer es utilizar ese tiempo para pegarte con cualquier unidad enemiga que te encuentres. Y es que un enfrentamiento prolongado minará la resistencia de tus tropas. Asimismo, cuanta más larga sea la batalla, más fácil será que te despistes y que cometas fallos, como separar mucho las unidades o asignar destinos erróneos, que el rival usará rápidamente en tu contra.

### PROPORCIÓN

Con este término nos referimos a la diferencia de fuerzas entre tus tropas y las del enemigo. A poco que juegues, descubrirás que en todas las misiones el ordenador cuenta, como mínimo, con el doble de fuerzas que tú. Obviamente, si las reuniera todas en un único ejército y lo lanzara contra ti, perderías rápidamente, pero afortunadamente las tiene dispersas en varios mini-ejércitos, repartidos por todo el mapa.

Aprovecha esta circunstancia y, salvo situaciones concretas, concentra tus tropas en un único cuerpo de ejército, capaz de medirse con cualquiera de los del ordenador.

Como dice la cita de Sun Tzu que aparece en el manual del juego: "Si tus fuerzas son diez veces superiores a las del enemigo, rodéalo; si lo son cinco veces, atácalo; si lo son dos, di-


CRAYVEN 01


CRAYVEN 01


CRAYVEN 02

vídelo; si es 1 o menos, huye".

Y es que por mucho que te atraiga esa idea tan arraigada en la cultura hispana del combate justo de uno contra uno, o la de la desesperada defensa de la posición (como la de Leónidas y los espartanos en el desfiladero de las Termópilas), debes desterrarla de tu mente. La guerra la gana el que causa más bajas y el que sufre menos, y esto se suele conseguir, normalmente, cuando tu ejército es mayor que el del rival.

### INVENCIBILIDAD Y VULNERABILIDAD

Lejos de ser conceptos filosóficos, estas dos palabras corresponden a una especie de "estados mentales" que pueden ayudarte a vencer en cualquier batalla. La invencibilidad se encuentra en uno mismo, mientras que la vulnerabilidad se encuentra en el adversario. ¿Cómo se adquieren? Conociéndonos a nosotros mismos y a nuestros rivales. ¿Somos impacientes? ¿Estudiamos el terreno antes de atacar? ¿Exponemos innecesariamente a nuestras tropas? ¿Qué sabemos del enemigo? Por norma general, la mejor manera de hacernos invencibles es convertirnos en nuestros propios adversarios: si yo fuera mi rival, ¿cómo me defendería de este ataque que he ideado? Con un poco de reflexión y autocrítica, no tardaremos en descubrir nuestros fallos, y eliminarlos. Si al mismo tiempo, estudiamos al rival aprenderemos los suyos, y podremos usarlos en su contra. ¿Que el ordenador manda a sus soldados a eliminar a todas las tropas enemigas que vea? Entonces sólo tengo que buscar un sitio donde desplegar mis unidades, y mandar una rápida que atraiga a una emboscada a las fuerzas rivales, por poner un ejemplo.

### EL ÍMPETU

"Las batallas se ganan por el ímpetu de los soldados, no por su fuerza" esta cita de SunTzu explica otro de los pilares básicos del juego: no existe la unidad "machaca lo que sea", como el tanque de «Red Alert», que te haga ganar la partida. Así pues, no te obstines en buscarla. Las partidas se ganan utilizando a las tropas de manera sincronizada y natural. Sí, un lanzacohetes puede eliminar rápidamente una torreta, pero este lanzacohetes no te servirá de nada frente a la infantería enemiga, o te durará muy poco si no lo proteges.

De la misma manera, el terreno influye notablemente en el resultado de una batalla. Así, las posiciones elevadas ofrecen algo de cobertura y bonificaciones a la hora de disparar, lo que las convierte en excelentes enclaves defensivos. Una última reflexión con respecto al ímpetu: jamás realices un ataque inmediatamente después de llegar tu destino. Recuerda que tus unidades tienen distintas velocidades, por lo que no llegarán todas al mismo tiempo y no podrás atacar con todas a la vez.

### ÚLTIMAS PALABRAS

Se nos quedan en el tintero un montón de consejos y sugerencias, que no te podemos dar por falta de espacio. No obstante, los que te hemos dado te permitirán triunfar en este juego tan original. A modo de resumen, recuerda que la llave del éxito en «Ground Control» se encuentra en saber cuándo y dónde pelear, y en tratar de reducir las sangrías de tropas. Las indicaciones que te hemos dado están orientadas a conseguir este fin, pero por supuesto eres libre de tratar de explorar nuevos caminos, por largos y costosos que sean. Eso sí, recuerda que aunque las pérdidas pueden llegar a ser aceptables, la derrota nunca lo es. Salud y suerte en la batalla, comandante.

## CAMPAÑAS

### CRAYVEN 01
### *Estación repetidora de comunicación*

Desembarca tu tropa en la zona de despliegue, embarca a la infantería en el TAT y dirígete hacia la base del norte siguiendo el sendero por entre los valles. Por el camino te encontrarás con unas cuantas unidades de la Orden. Ignóralas (carecen de potencia de fuego para dañarte). Una vez llegues a tu destino, saca a los marines, elimina cualquier unidad enemiga a la vista, y manda a los marines a la base. Concéntrate en el edificio que debes destruir (el de la antena parabólica), ignorando cualquier otro objetivo o unidad presente. Una vez destruido, vuelve a embarcar a los marines y escapa a toda velocidad hacia el punto de extracción.

### CRAYVEN 02. *El desertor*

Nada más aterrizar, embarca a tus tropas en el TAT y dirígete hacia el norte. Desembárcalos en cuanto te encuentres con la infantería enemiga, y utiliza sus armas especiales para dar rápida cuenta de ellos. Una vez eliminadas todas las unidades enemigas, dirígete al encuentro del obispo. Da igual la prisa que te des: cuando llegues lo volarán por los aires. Elimina a todas las unidades que veas, y examina la zona para encontrar a Delendre moribundo y activar la charla con él. Cuando termine, embarca rápidamente a tus tropas en el TAT y dirígete hacia el punto de extracción antes de que aparezcan los refuerzos de la Orden.

### CRAYVEN 03. *En el origen*

Carga a todos los marines en el TAT, y dirígete bordeando el acantilado hacia el generador de energía. Una vez allí, desembarca una unidad de infantería, y ordena que abra fuego sobre el generador inmediatamente. Mientras, preparas al resto de las tropas para rechazar el inminente ataque enemigo. Recuerda: mantén las tropas cerca del TAT de comando para que éste pueda ir sanándolas.

Una vez despejado el camino, manda a todas las unidades al norte y comienza la destrucción de la base (respetando el hospital, por supuesto). Una vez más, mantén a todas las unidades pegadas para poder curarlas si recibes un contraataque de la Orden. Cuando todos los edificios sean destruidos, ganarás la misión.

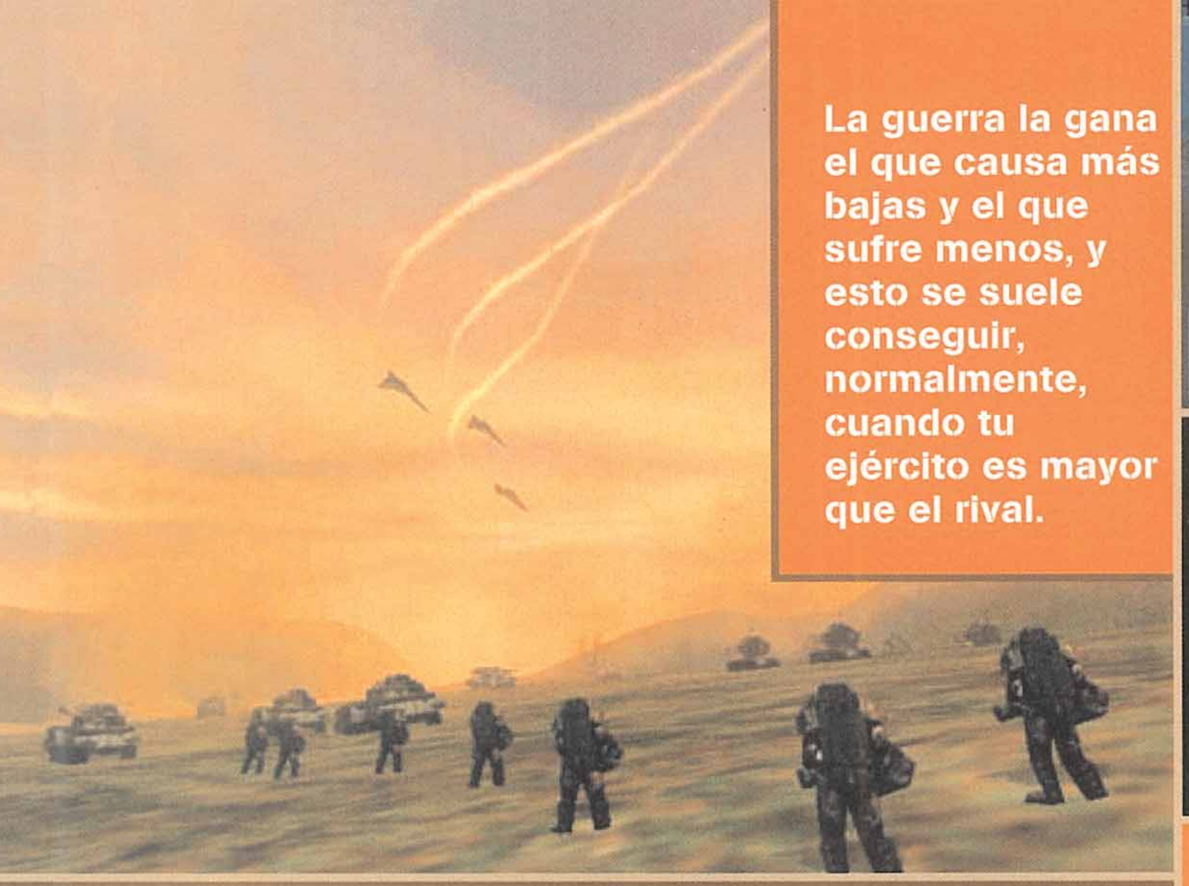
### CRAYVEN 04. *Escudo de hierro*

Despliega a todas tus unidades en línea para poder emplear sin miedo toda tu potencia de fuego sin herir a tus propias unidades. Cuando acabes con las tropas enemigas, embarca a los marines en el TAT, y dirígelos hacia el sudoeste para destruir la instalación enemiga. Una vez allí, despliégalos sobre el risco y utiliza sus armas especiales sobre la instalación, retirándolos antes de que las armas automáticas de ésta te respondan. Repite este procedimiento hasta volarla, o hasta quedarte sin armas especiales, lo primero que ocurra. Si ves que sigue en pie y no te quedan armas especiales, manda a los marines hacia el valle, esquivando el fuego enemigo, y concentra su fuego sobre la instalación hasta destruirla.


CRAYVEN 02



CRAYVEN 03



La guerra la gana el que causa más bajas y el que sufre menos, y esto se suele conseguir, normalmente, cuando tu ejército es mayor que el rival.


CRAYVEN 03


CRAYVEN 04

En la fase 4 de Crayven habrá que aprovechar el risco para desplegar a los marines y lograr así que destruyan la instalación sin sufrir daños. En esta fase 5 de Crayven, elimina la resistencia que hay a la entrada del valle y coloca al grueso de tus tropas en el lugar marcado para la emboscada, en la que los terradynes ligeros harán el papel de cebo.


CRAYVEN 05

### CRAYVEN 05. *Adquisición*

Nada más aterrizar, manda al oeste a tu escuadra de terradynes ligeros, y colócalos en el rincón oscuro que verás en las montañas del paso. Mientras, manda al resto de tus tropas hacia el nordeste, siguiendo el camino del valle. Elimina rápidamente a las unidades que encontrarás cerca de la salida de dicho valle, y coloca al grueso de tus tropas en el lugar marcado para la emboscada.

Mientras, las unidades enemigas ya habrán tomado contacto con tus terradynes ligeros, pero gracias a la ventajosa posición en la que los has colocado, acabarás con ellas rápidamente. Si pese a todo ves que los terradynes sufren mucho daño, sánalos con su equipo, pero no los retires bajo ningún concepto. Aguanta dos oleadas y el convoy se desviará hacia el norte, en donde lo esperan el resto de tus tropas.

Lo demás es muy fácil: espera a que llegue el convoy y abre fuego hasta acabar completamente con todas sus unidades.

### CRAYVEN 06. *Vecinos en la puerta*

Una vez hayas acabado con todas las tropas atacantes, se te ordenará perseguir a las unidades enemigas. Reúne tus tropas, sánalas, y dirígete lento, pero seguro, hacia el nordeste. Acabarás llegando a una pendiente que conduce hasta la base de la Orden. Pon en formación de "en línea" a tus tropas, y concentra el fuego primero sobre las defensas automáticas, y luego sobre las unidades que te saldrán al paso. Tras eso, sana a tus unidades, y avanza poco a poco destruyendo edificios y concentrando fuego sobre las tropas enemigas según te vayan saliendo al paso. Acabarás llegando al centro de comando (el edificio grande al lado del Xenofacto); destrúyelo para completar la misión.

### CRAYVEN 07. *El satélite*

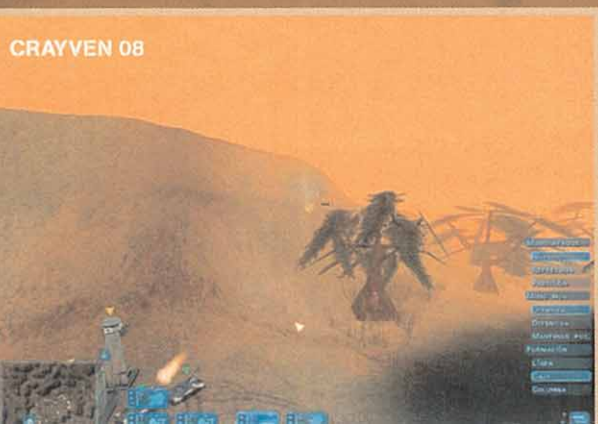
El ataque enemigo se producirá pronto, así que no hay tiempo que perder. Mete a los Jaeger en TAT para protegerlos, y coloca tus unidades antiaéreas cerca del radar para protegerlo. Una vez hecho esto, cruza los dedos y prepárate para un ataque feroz. Cuando hayas destruido todas las unidades enemigas, manda a tu escuadra de terradynes principales de combate para proteger al sargento Cole, y aprovecha para sanar al resto de tus unidades. A medio camino, te encontrarás con unas pocas unidades de infantería enemiga. Elimínalos antes de seguir hasta Cole. Una vez éste se encuentre a salvo en la base, manda al resto de tus tropas al norte, hacia el satélite. Cuando estés a punto de llegar, saca a los Jaeger del TAT y, mientras el resto de las unidades atraen el fuego enemigo, deslízalos hasta el satélite y destrúyelo rápidamente con sus armas especiales.

### CRAYVEN 08. *Situación de pérdida*

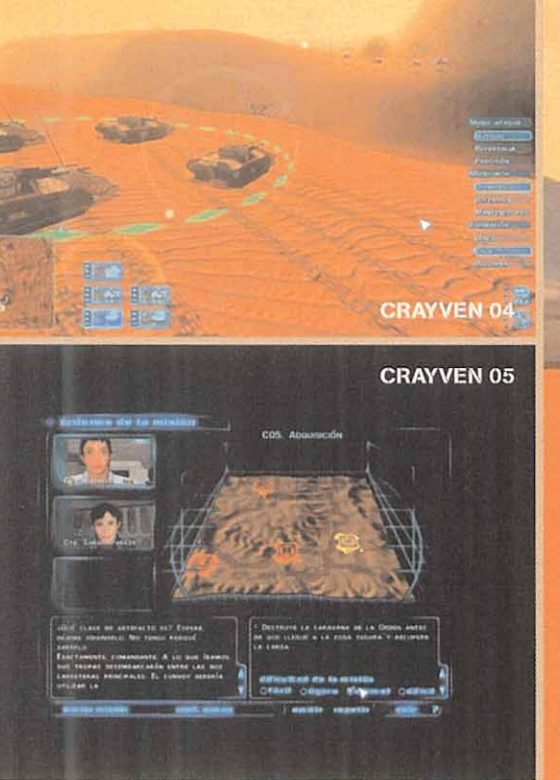
Muy pronto, la base será atacada desde tres frentes por una cuantiosa fuerza enemiga. No obstante, hasta la llegada de los refuerzos, podrás defenderla sin problemas con la ayuda de las defensas automáticas. Cuando los refuerzos finalmente lleguen, recibirás la orden de retirada. Embarca a los marines en el TAT, y divide tus tropas en dos grupos. En el primero pon a todas las unidades rápidas, y en el segundo a las pesadas y a los camiones (a estos, además, sitúalos cerca del TAT). Manda a las rápidas para que vayan abriendo camino, y de paso atrayendo el fuego enemigo. Eso sí, no las alejes demasiado, y da tiempo a que lleguen las pesadas, para con su ayuda terminar de rematar a las unidades con las que estuvieras luchando.


CRAYVEN 06


CRAYVEN 07


CRAYVEN 08


CRAYVEN 09

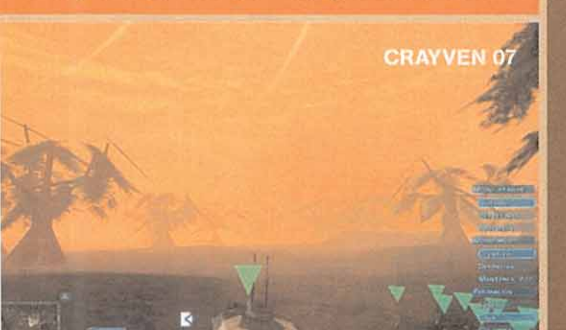





**Para completar las misiones con éxito hay que dedicar cierto tiempo a explorar y familizarse con los mapas**

CRAYVEN 06

**Para la destrucción de la base, en la fase 6 de Crayven, lo mejor será ir avanzando poco a poco y destruir unidades y edificios, mientras se sana a las unidades con el TAT, haciendo pequeñas pausas durante el avance. El ataque enemigo, en la campaña siete, se producirá al inicio de la fase.**




Repite este proceso hasta llegar a la zona de extracción, pero ten en cuenta que la misión es muy difícil, y por muy bien que lo hagas, sufrirás un amplio número de bajas.

### CRAYVEN 09. *Purificación de la selva*

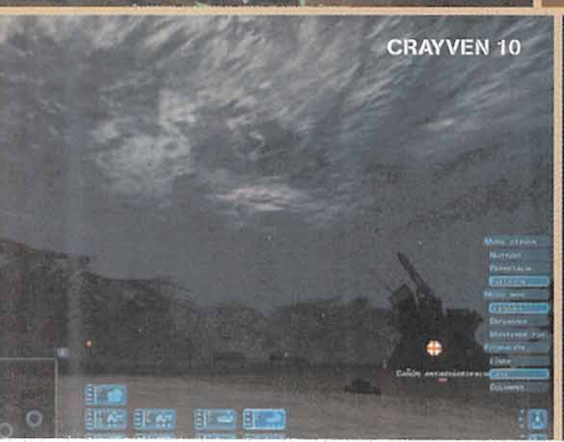
Aterriza con todas tus tropas en la zona sudeste. Carga a la infantería en el TAT, y encamínate a toda velocidad hacia el cráter. Tan pronto como los terradynes ligeros se encuentren con unidades enemigas, haz que se den la vuelta y reúnelos con el resto de tus tropas. Con suerte atraerán a las unidades enemigas hasta el grueso de tu ejército, lo que te permitirá acabar con ellos sin problemas. De cualquier manera, una vez cerca del cráter, despliega a las unidades lanzamisiles para eliminar las defensas automáticas, y deja el resto de tu ejército para repeler el contraataque enemigo, que pronto se producirá.
Una vez hayas acabado con todas (o con la mayoría) de las fuerzas enemigas, manda a tu escuadrón de terradynes ligeros al borde del cráter, revelando así los edificios que hay en su interior, y otras torretas.
Elimínalo todo con salvas de artillería y, una vez despejada la zona, dirígete hacia tu objetivo del este, donde deberás repetir todo el proceso (avistamiento con unidades ligeras, retirada, uso de la artillería, etcétera).
En esta ocasión, no obstante, te atacará un número de enemigos mucho mayor que en el cráter, por lo que lo mejor será que despliegues en línea, y uses las armas especiales contra las mayores concentraciones de tropas. Una vez eliminadas, comienza con los edificios. Cuando los hayas destruido a todos, aparecerá un punto de extracción al que deberás acudir lo más rápido posible con lo que quede de tu ejército.

### CRAYVEN 10. *Incursión antiaérea*

Lo primero que debes hacer en este escenario es destruir las tres bases antiaéreas. Cada una de ellas se encuentra defendida por varias torres, unidades pesadas, y muchas unidades de templars y cruzares.
Por norma general, evita que tus Jaeger sufran daño, y atrae a las unidades móviles fuera de la protección de sus fortalezas para acabar con ellas más fácilmente (elimina primero a los templars, que son los más peligrosos).
Una vez hecho esto, utiliza las unidades lanzacohetes para destruir a distancia las torretas. Repite esta estrategia hasta destruir las tres bases antiaéreas, y luego lanza un ataque total (también con las unidades aéreas) sobre la base central. Ganarás la misión cuando destruyas el centro de control y las catedrales que lo flanquean.

### CRAYVEN 11. *Servicio de escolta*

Comienzas la misión en la esquina nordeste del mapa. Espera a que desembarque la nave con el camión de ingenieros, y manda a todas tus tropas hacia el cañón con el artefacto. Despeja el camino hacia el Xenofacto, y establece un perímetro defensivo a su alrededor con todas tus unidades, salvo con la infantería, con la que tomarás las colinas que tienes a tu izquierda, eliminando a las unidades de templars que están tomando posiciones. Una vez terminen, vuelve rápidamente al TAT, y prepárate para regresar a la zona de despliegue en los ingenieros acaben con su trabajo. No obstante, deja un pelotón pesado cerca de la zona que ha despejado la infantería. Cuando estés a punto de llegar a la zona de desembarco, recibirás un mensaje que te dirá que la nave de recogida ha si- ➤











las posiciones elevadas ofrecen algo de cobertura y bonificaciones a la hora de disparar, lo que las convierte en excelentes enclaves defensivos.










do destruida, y que tienes que ir a un nuevo punto de extracción. Dirígete hacia él lo más deprisa que puedas (en teoría la unidad pesada que dejaste atrás mantendrá abierto el paso el tiempo suficiente para que crucen todas tus tropas), y establece un perímetro defensivo en cuanto llegues. Recuerda: mantén el camión de ingenieros cerca del TAT, y concentra el fuego sobre las unidades enemigas tipo templars. Vencerás en esta misión si logras aguantar hasta la llegada de la nave de recogida.

**CRAYVEN 12.** ***Conseguir y controlar***
Reúne a todas tus tropas y dirígelas rápidamente hacia la base. Como ya va siendo habitual, elimina primero las defensas automáticas con la artillería, o con unidades pesadas. Acto seguido, manda un par de unidades a recoger (una debería ser de jaegers) a los ingenieros, mientras con el resto de tus tropas te encargas de destruir las defensas del Xenofacto. Una vez hecho esto, escolta a los ingenieros ante el Xenofacto, y espera a que terminen de hacer sus análisis. Cuando terminen, escóltalos hacia el punto de extracción. Por el camino, separa un par de unidades del convoy (preferiblemente las más grandes y pesadas) para utilizarlas como señuelos. Cuando llegues al punto y aparezca la nave de colonización, vencerás la misión.

**CRAYVEN 13.** ***Bajo el campo***
Aterriza con tus tres naves en la zona situada más hacia el sur, y divídela en dos cuerpos de ejército. Pon en uno a las unidades rápidas y medianas con el TAT, y en el otro a las pesadas y a los lanzacohetes. Utiliza a la primera para despejar la zona y los alrededores de la base, con la misma táctica que hemos venido usando hasta la fecha: concentrar las tropas alrededor del TAT, usar las armas especiales, etcétera. Cuando termines, dirige al otro pelotón a la entrada de la base (reúnelas por el camino con el TAT) y comienza a destruir las torretas y las instalaciones de defensa. Una vez destruidas, centra el fuego en cualquier unidad defensiva que se te aproxime, y cuando termines, comienza a destruir los edificios de la base (empezando por la instalación de camuflaje, por supuesto). Cuando termines, dirige a las tropas supervivientes de manera rápida y ordenada hacia el punto de extracción.

**CRAYVEN 14.** ***Atravesar las filas***
Esta es una misión lenta más que difícil, ya que en ella tienes que volar seis emplazamientos enemigos, una tarea que requiere sobre todo mucho tiempo. La única complicación importante es que al principio sólo cuentas con una nave de colonización, pero aún así, si sigues estas indicaciones al pie de la letra, no tendrás ningún problema.
Una vez desembarques, dirige tus tropas hacia la estación auxiliar de energía y ataca sus defensas automáticas a distancia. Acerca a la instalación a una de tus unidades (con cuidado de no pasar cerca de la estación repetidora de comunicación para no alertar a sus tropas), con la idea de tentar a las unidades que las defienden para que te sigan hasta donde se encuentran el resto de tus soldados Una vez las hayas eliminado a todas, destruye rápidamente los edificios. A continuación repite este procedimiento con la estación repetidora de comunicación y con la estación de comunicaciones. Al hacerlo, con-



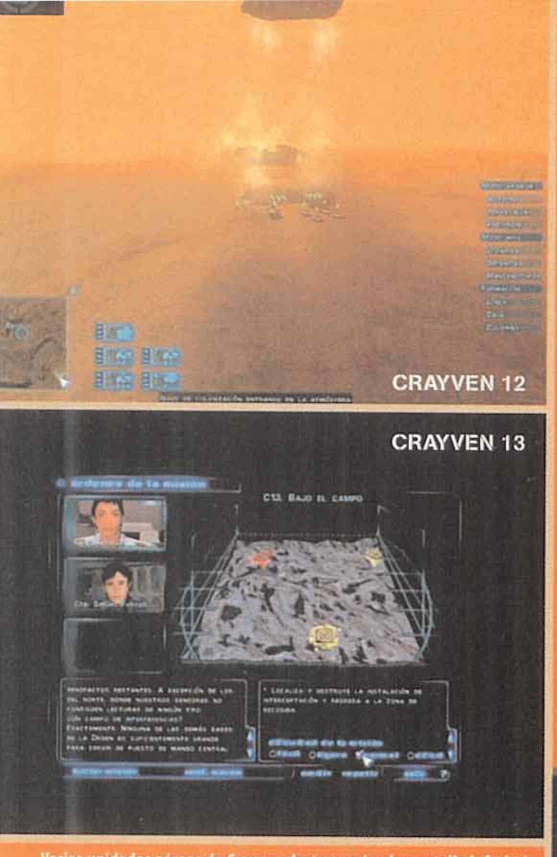

**En la fase 15 de Crayven, habrá que eliminar a las unidades enemigas situadas al este, mientras se avanza con el grueso de las tropas hacia el puesto del nordeste.**
**La fase 3 de la Orden del Amanecer es una operación comando en la que habrá que evitar el enfrentamiento directo con el enemigo.**





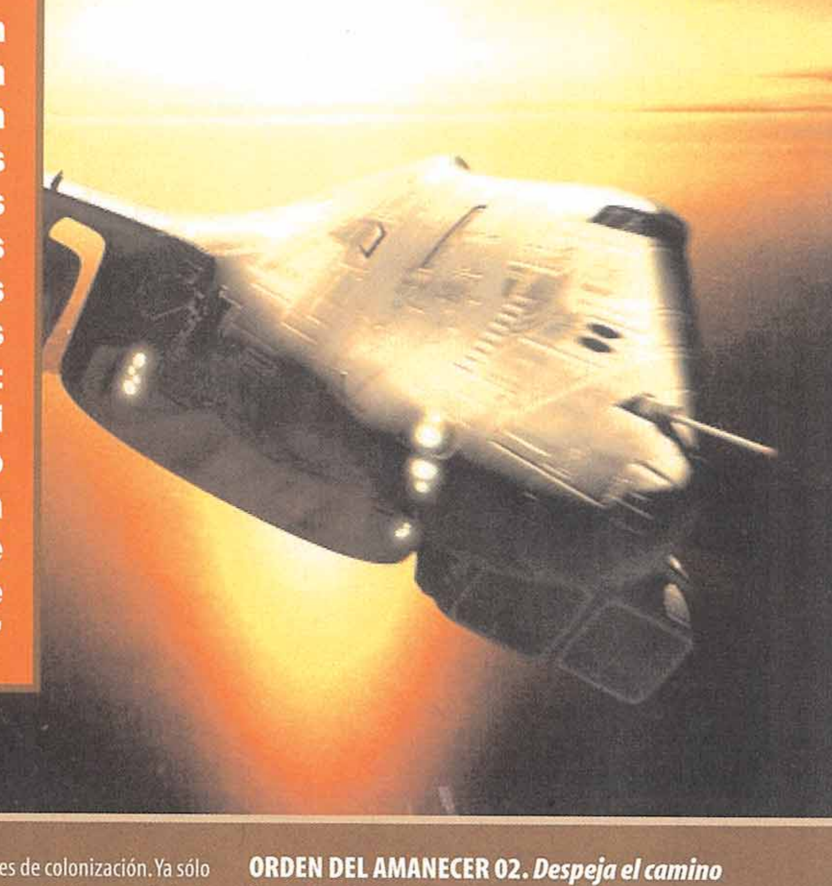







Varias unidades aéreas de Crayven destruyen (en la pantalla inferior) uno de los seis emplazamientos enemigos que constituyen los objetivos a cumplir en esta fase.

**Por norma general, la mejor manera de hacernos invencibles es convertirnos en nuestros propios adversarios: "si yo fuera mi rival, ¿cómo me defendería de este ataque que he ideado?"**









seguirás que bajen las otras dos naves de colonización. Ya sólo debes dirigir todas tus tropas contra la estación secundaria de energía del norte, luego contra la del sur y finalmente contra la del este, para vencer en este laborioso nivel.

**CRAYVEN 15.** ***Demostración de fuerza***

Nada más aterrizar, manda una unidad pesada de terradynes hacia el este para eliminar las unidades enemigas allí apostadas. Dirige mientras al resto de tus tropas hacia el puesto del nordeste, y destruye las defensas automáticas de las instalaciones con el fuego de los lanzacohetes. Tras eso, acaba con todas las tropas que te encuentres lo más rápido que puedas, y manda a tus unidades hacia la base principal. Mientras las unidades pesadas atraen la atención de las defensas, desliza a los jaeger (y a alguna otra unidad ligera) para destruir las catedrales y el centro de comando, y completar así la misión.

**ORDEN DEL AMANECER 01.** ***Día de la liberación***

Despliega en la zona de desembarco inferior. Mete a los crusaders en el TAT, y ocúltate en la hondonada con sombra que hay al lado del valle. Tras eso, desplaza los hoverdynes ligeros al puesto sudoeste, y llama la atención del enemigo abriendo fuego. Aguanta la respuesta lo máximo que puedas, pero si ves que las tropas reciben demasiado daño, no dudes en retirarlas. A todo esto, dirige al TAT a la base enemiga por el lado contrario al que has iniciado el ataque, saca a los crusaders y abre fuego sobre el material. Una vez lo destruyas, retírate rápidamente, y habrás vencido.

**ORDEN DEL AMANECER 02.** ***Despeja el camino***

Mete a los Crusaders rápidamente en el TAT, y dirígete a la estación AA1. Como pasarás cerca de las bases enemigas, asegúrate de mantener a tus unidades ocultas para que no llamen la atención y no sean atacadas. Una vez llegues al objetivo, lanza un ataque rápido y simultáneo con todas tus unidades, y destruye lo antes posible la base.

Tras eso, vuelve a montar a tus tropas en el TAT, y dirígete a la estación A2. No olvides dar un rodeo para evitar a las tropas que te buscan, pero si en el camino te encuentras con alguna unidad enemiga, elimínala rápidamente. Una vez llegues a la base, repite la operación, pero encárgate primero de las unidades de apoyo más cercanas. Tras eso, dirígete rápidamente al tercer soporte antiaéreo, y una vez allí centra el fuego primero en los lanzamisiles, y luego en los marines para acabar primero con las unidades que más daño pueden ocasionar a tus fuerzas.

**ORDEN DEL AMANECER 03.** ***Nadie en casa***

Embarca a tus hombres y dirígete rápidamente hacia la base, ignorando a las unidades enemigas que te salgan al paso. Una vez allí, despliega a los soldados y ordénales que abran fuego contra las unidades enemigas, utilizando el arma especial para acabar con ellos más rápidamente.

Tras eso, recoge el cristal con el transporte blindado, y encamínate rápidamente al punto de recogida. No te enfrasques en batallas con las tropas que te encuentres por el camino porque resultará contraproducente; trata mejor de rodearlas para evitar daños.












ORDEN 07




Las unidades se encaminan hacia el puesto de avanzada (en la pantalla superior) y se despliegan para destruir a las unidades enemigas que les salen al paso. Después destruirán los puestos defensivos.
En esta fase (pantalla inferior) tendrás que realizar algunas misiones previas al ataque a la base principal para conseguir potencia de fuego.

**En los ataques a las bases, lo mejor será ocuparse primero de las defensas automáticas**

## ORDEN DEL AMANECER 04
### *Equipamiento de movilización*

Ignora el ataque, y ve corriendo para reunirte con los ingenieros. Una vez con ellos, encamínate hacia la base, despliega las tropas y utiliza las armas especiales para acabar con las unidades pesadas. A continuación, acompaña a los ingenieros con el TAT al punto de extracción de datos, y cuando termines de recoger el equipo, reúne a todas tus tropas y encamínate hacia el punto de extracción. No trates de enfrentarte a las tropas pesadas, mejor trata de atraer su fuego con las motos.

## ORDEN DEL AMANECER 05. *En el crepúsculo*

Embarca a las tropas y elimina a las unidades que aparecerán poco después de que aterrices. Acto seguido avanza al encuentro con Magnus, ignorando a las unidades pesadas que te encontrarás por el camino, pero eliminando a cualquiera de las rápidas que te persiga. Cuando llegues a la base, neutraliza los sistemas de defensa automáticos, bien destruyendo las torretas una a una, bien volando la central eléctrica. Cuando termines, únete a Magnus.

## ORDEN DEL AMANECER 06
### *Sistema de aviso rápido*

Mete a la infantería en el TAT, y dirige a todas tus tropas al encuentro de los transportes que se aproximan por el norte. Acaba con los enemigos que pretendían emboscarlos, y escolta a los transportes hasta la base para que reparen los terradynes. Una vez éstos se encuentren operativos, dirígete hacia la base enemiga que debes destruir. Céntrate primero en las defensas automáticas, pero para ganar tiempo, ábrete camino mientras tanto hacia la central de energía y destrúyela. Tras esto, encamínate hacia la torre de comunicaciones (con los terradynes en primera línea de fuego) y destrúyela.

## ORDEN DEL AMANECER 07
### *Cargamento importante*

Camina hacia la base, y utiliza a los templars para destruir primero las formaciones blindadas enemigas, y luego las defensas blindadas de la base. Evita a toda costa que la infantería enemiga se acerque a ellos y los elimine, así que deja cerca el TAT para que los sane. Permanece en la sala hasta que oigas el desafío de Thomas, y entonces recoge a tus tropas y márchate rápidamente. Utiliza una unidad de hoverdynes para escoltar el camión, y destina al resto de tus tropas para enfrentarte a las unidades de Thomas.

## ORDEN DEL AMANECER 08. *Maná hereje*

Embarca tus pelotones y encamínate al puesto de avanzada. Una vez allí, despliega a tus tropas y acaba con las unidades que encuentres. Tras eso, destruye los puestos defensivos del paso (no dudes en usar los templar o las armas especiales) y coloca tus unidades cerca del TAT para que pueda sanarlas. Acto seguido, despliega a tus tropas y destruye con ellas los objetivos principales. Destina, eso sí, a las más rápidas para destruir los camiones, ya que tratarán de huir.

## ORDEN DEL AMANECER 09
### *Si tienes armas, viajarás*

Pese a lo que te diga el cardenal, desembarca todas tus tropas en la zona más al norte, y hazte fuerte en la colina para responder al ataque de los aerodynes. Cuando el ataque termine, dirígete lo más rápido que puedas a la supuesta localización del campo de energía. Una vez allí, despliega en línea para poder tener una mayor potencia de fuego, y concentra el fuego en las torretas hasta destruirlas todas. Acto seguido, empléate a fondo con las unidades pesadas enemigas, y por último elimina a las unidades antiaéreas que rodean la torre de la corporación. Así podrás mandar a los aerodynes con tranquilidad para que bombardeen la instalación. A todo eso, responde al requerimiento de Magnus y ve rápidamente al punto de encuentro antes de que se te acabe el tiempo.

## ORDEN DEL AMANECER 10
### *Cuatro puentes lejanos*

En esta ocasión, pese a que parezca una locura, debes desplegar a todas tus unidades en el punto situado más al norte. Ataca en masa y despeja el primer puente, utilizando las armas especiales si es preciso. Una vez liberado el puente oeste, divide a tus tropas en dos grupos: uno con unidades pesadas y otro con ligeras. Manda al de las ligeras al puente sur, ya que ese es el que está más lejos y además es el que ofrece una resistencia menor. Para tomar el puente del norte debes mandar a tus "pesos pesados" con el TAT. Una vez hayas liberado los dos puentes, reúne a tus tropas supervi-

ORDEN 11

ORDEN 12
























vientes y ataca las instalaciones del puente este. Cuando lo descubras, concentra el fuego sobre el transporte crayven para que no pueda regenerar a las tropas enemigas.

## ORDEN DEL AMANECER 11. *Fuente de poder*

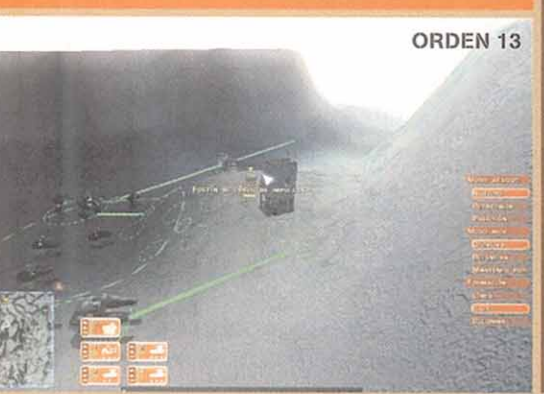
Aterriza tu fuerza principal en el punto de desembarco, coge a tus tropas y encamínate rápidamente a la base aérea para evitar el ataque de las tropas crayven. Si pese a todo te atacan por el camino, detén tu marcha y despliega a los templars. Cuando termines, sana a tus tropas y continúa hacia la base. Al acercarte a ella, recibirás un mensaje en el que te advertirán de que careces de la potencia de fuego necesaria para destruirla, por lo que tendrás que reagrupar tus tropas y dirigirlas hacia el puesto avanzado. Nada más llegar, coloca a tus unidades en línea. Céntrate primero en las defensas automáticas (y luego en los vehículos), y mantente siempre en movimiento para esquivar el fuego de los aerodynes. Una vez destruido el puesto, vuelve tranquilamente a la base. Cuando llegues encontrarás las torretas desactivadas. No pierdas el tiempo; desembarca a los templars, utilízalos para destruir las instalaciones, y destina al resto de las unidades para que los cubra. Arrasa la base y luego haz que desembarque allí el segundo transporte, antes de dirigirte a volar tu objetivo final.




En la fase 12 de la Orden, tendrás un tiempo límite para destruir la base, así que tendrás que ignorar las fortificaciones y unidades que te encontrarás en el camino.
Lo mejor será colocar a los templars en lo alto de la montaña (pantalla inferior) para hacer frente con éxito al ataque enemigo.

## ORDEN DEL AMANECER 12
### *Comienzo clandestino*

Despliega todas tus tropas en el norte, y dirígete hacia la base. Como tienes un tiempo máximo para destruirla, ignora las fortificaciones que te encontrarás por el camino, y no pares hasta llegar al centro mismo de la instalación. Una vez allí, destina un tercio de las tropas para eliminar las defensas de la base, y el resto para acabar con las unidades enemigas. Acto seguido, dirígete hacia la caravana, pero con cuidado; por el camino te encontrarás con un desembarco de soldados. Enfréntate a ellos en cuanto aterricen, y no sigas tu viaje hasta haber acabado con todos. Después, utiliza los aerodynes para desplazarte hasta la caravana y destruir las unidades que la protegen. Una vez que hayas acabado con todos, tendrás que enfrentarte a un nuevo desembarco de la Orden. Despliega rápidamente en formación "en línea", y desplaza de un extremo al otro el TAT para sanar a las unidades según vayan recibiendo daños.




## ORDEN DEL AMANECER 13
### *País de las mar de inv*.

Dirige a tus tropas rápidamente hacia el puesto sur, y coloca a los templars en lo alto de la montaña; no te olvides, eso sí, de dejar una unidad de hoverdynes por si logran desplazar algunas unidades a tu base. Tras el ataque inicial, manda las dos naves de desembarco a los puestos fronterizos que han quedado sin protección, y despliega "en línea". Prepárate ahora para un ataque a gran escala, en el que sufrirás muchos daños. Cuando la situación se vuelva insostenible, Magnus ordenará reagrupar las unidades en la posición "Cebra". Mándalas hacia allí, retirándote ordenadamente de puesto en puesto, comenzando por el más lejano y terminando por el más cercano.

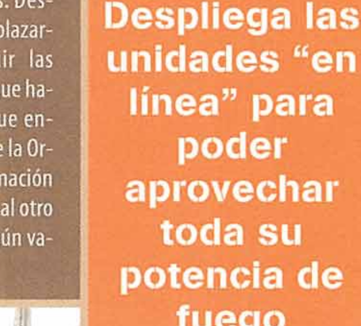
## ORDEN DEL AMANECER 14
### *Ataque de desesperación*

Monta a la infantería en el TAT, y manda a tus tropas hacia el puente para ayudar a la comandante Parker a cruzarlo. Ataca con tus unidades mas rápidas a las unidades de terradynes de cohetes, y no te preocupes de los terradynes enemigos pesados, ya que los chicos de Parker se ocuparán de ellos. A continuación, dirígete hacia el puesto oeste, donde una vez más deberás empezar eliminando a los terradynes. Una vez tomada esta posición, haz que las dos naves de colonización desembarquen en la zona oeste, y dirige a los refuerzos contra la base, mientras Sarah y tú termináis de limpiar el puesto este. El resto de la misión es fácil: ir cerrando la pinza que has creado.

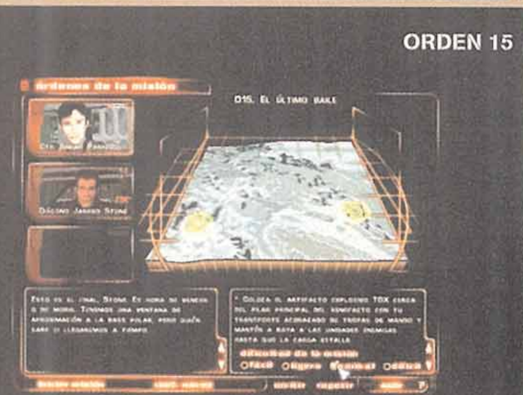
## ORDEN DEL AMANECER 15. *El último baile*

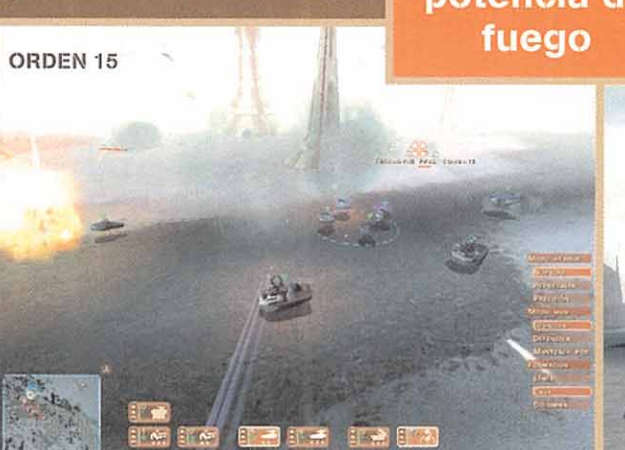
Despliega todas tus tropas en una misma zona, embarca a la infantería en el TAT, y prepara a un tercio de tus tropas para atacar a las unidades que la Orden desplegará a tu espalda. Mientras, encamina al resto de tus fuerzas hacia la base del Xenofacto, teniendo cuidado, eso sí, de pararte para eliminar a cualquier nueva tropa que la Orden mande contra ti. Ábrete paso hasta llegar a la zona del Xenofacto y, una vez allí, manda a un par de unidades antiaéreas a por el cardenal Aegeri. Una vez "finiquites" al cardenal, despliega lo quede de tu ejército alrededor del diácono y del Xenofacto. Bajo ningún concepto permitas que el enemigo traspase el perímetro.

*E.D.M*

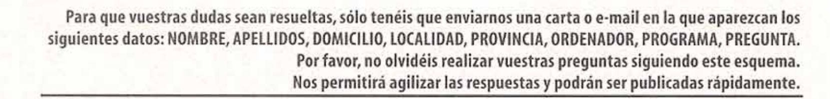


**Despliega las unidades "en línea" para poder aprovechar toda su potencia de fuego**







Para que vuestras dudas sean resueltas, sólo tenéis que enviarnos una carta o e-mail en la que aparezcan los siguientes datos: NOMBRE, APELLIDOS, DOMICILIO, LOCALIDAD, PROVINCIA, ORDENADOR, PROGRAMA, PREGUNTA. Por favor, no olvidéis realizar vuestras preguntas siguiendo este esquema. Nos permitirá agilizar las respuestas y podrán ser publicadas rápidamente.

## LIGHTHOUSE

**¿Cómo se introducen los códigos en la caja fuerte?**

*David (e-mail)*

Abre la caja fuerte girando la rueda de forma que siempre pase por el cero (5 a la derecha, 18 a la izquierda, 28 a la derecha). Una vez abierta, pulsa sobre el tirador y coge los documentos que hay dentro. Léelos. Anota los números de la página 59 (8-24-96); son el código de la puerta del laboratorio del Doctor Krick.

## THE CURSE OF MONKEY ISLAND

**¿Cómo consigo que no me echen de la pollería?**

*María Jesús Martín (e-mail)*

Con las tijeras hay que cortar la flor que según los carteles de la sociedad naturalista se llama de Ipacanema y los matorrales, para seguir camino. En un primer momento, verás a una anaconda, tras ir sacando del estómago de la serpiente todo tipo de objetos, usa la flor con la jarra de jarope, y usa esa mezcla en la cabeza del ofidio, provocándole nauseas y su expulsión por vía bucal. Primero tienes que recoger una caña adyacente y una espina del matorral espinoso cercano. Combinando ambos elementos tienes una cerbatana. Luego ata uno de los globos de helio al pisapapeles y sopla sobre el aerostático invento. Una vez en la situación adecuada, usa la cerbatana sobre el globo para poder escapar, usando la liana ahora al alcance, de la trampa. Para alcanzar el barco, hay que subir a la barca de remos. Pero de todos modos hay que ir marcha atrás, ya que hay que visitar primero la pollería aprovechando que ya tienes el vale de reserva para la pollería, podrás entrar sin que te echen a patadas.

**¿Cómo se gana en duelo al pirata elegante?**

*Javier (e-mail)*

Hay que ir al teatro y recoger el guante del abrigo pirata (Megamonkey: hay que localizar el bolsillo, examinarlo, y el guante está dentro). Luego hay que atizar al pirata con el guante para retarle. Cuando nos dan a escoger el armamento para el duelo, hay que cerrar las tapas de las cajas de las pistolas para poder seleccionar el banjo que hay detrás. El duelo empieza, y es un duelo de guitarristas: hay que repetir los acordes que Van Helgen hace.
En el modo normal las cuerdas del banjo aparecen en texto debajo, pero sólo es cuestión de pulsar las cuerdas que acaban cada acorde igual que Van. Sin embargo, al final, Van Helgen se arranca con un solo de guitarra así que vuelve a las cajas de armamento, recoge una pistola, y dispara sobre el banjo.
De este curioso modo te ganarás la lealtad de Van Helgen.

## MONKEY 2

**¿Qué hago para que Mr. Roger caiga al suelo mareado?**

*Jose Luis Millano (e-mail)*

Mira las pertenencias que Kate se dejó en la cárcel; entre las que encontrarás una botella de casigrog, la bebida de las mujeres piratas. Mr. Roger, te invita a un concurso en el que el ganador será quien consiga beber más grog de su destilería personal. Intuyendo este peligro, dale un cambiazo y déjale al pobre totalmente K.O.

**He colocado a la rata en la vichysoisse, ¿qué hago ahora?**

*(e-mail)*

Como Dread te pide dinero y tú no tienes la cantidad que te pide anticipada, tienes que buscar un trabajo que te permita reunir dinero. El único empleo pagado en la isla es el de cocinero en el Labio Partido, y ya tiene propietario. No hay nada que moleste más a un pirata que los pelos de rata en la Vichysoisse, así que con el viejo truco de la caja, el palito y la cuerdecita, aderezados con un cebo adecuado, captura una y arréglatelas para echarla en la sopa. Como resultado, el cocinero es despedido, y tu conseguirás un anticipo de sueldo que te permite, por fin, fletar el barco.

## THE DIG

**¿Qué hago tras conseguir el cristal azul?**

*Gizmo (e-mail)*

En el Nexo, abre la puerta que hay a la izquierda de la rampa, poniendo la combinación de la barra morada, y entra. Esta puerta es la que conduce al museo. Una vez que te bajes del transporte ve al exterior y hacia arriba. Entra en la puerta y en el Museo. Coge el cristal verde que hay junto al puerto y la tablilla también. Mira en todas las pantallas y coge la barra grabada. Entra por la puerta de abajo (la Biblioteca). Regresa al Nexo. Abre la 2ª puerta a la derecha del cañón. Ve hasta Brink y usa en él los cristales verdes (los de la vida). Ve a la "estación" del Museo y abre la puerta floja y coge los cristales de la vida y la cápsula. Ahora dirígete al exterior, hasta el agua. Ve a los huesos sueltos y recompón el esqueleto de la tortuga. Luego (cuando se ve al personaje) pon la cápsula en la criatura muerta y devuélvele la vida. Salta al agua. En la cámara, coge la barra grabada y la placa.

## EXPEDIENTE X

**¿Qué tengo que hacer al final?**

*Javier Mingo (Granada)*

Pues bien, empiezo desde que ves al soldado amenazando para poder introducir las dos llaves al mismo tiempo. Aquí lo mejor es que salves la partida, ya que lo que hay que hacer es muy preciso y rápido. Primero dispara al soldado y mátalo antes de que gire la llave y, muy rápido, coge esta llave señalando en la cerradura. Ahora sal corriendo lo más rápido posible porque Mulder te perseguirá por detrás, no lo verás y en cualquier momento te puede matar. Sigue corriendo hasta la habitación de cuarentena, donde has abierto las dos puertas. Debes ir tres veces a la derecha y tres veces adelante. Entra, la atraviesas y después te giras y cierras la puerta. Esto es lo más difícil de hacer de este juego, porque deberás ir muy deprisa, pero al final lo conseguirás. Y como Mulder te persigue, verás que al otro lado Scully también cierra la otra puerta y de esa forma lo acabarás encerrando. Verás como Mulder empieza a convulsionarse y empieza a sacar su alien interior, ya que su piel se está como quemando. Y cuando creas que ya ha pasado todo lo peor, aparecerá Cook que también está poseído. Otra vez debes ser muy rápido y preciso para deshacerte de él. Tan pronto le veas pincha en el estilete del inventario; esto te salvará de su primer ataque, aunque te dará bien fuerte. Te llevará al lugar donde hay que colocar las dos llave a la vez y, de repente, verás aparecer a Scully detrás de él. Ya solamente te queda clickear con el estilete en Scully y ella hará el resto, lo cogerá y apuñalará a Cook en la parte trasera del cuello, matándolo.

**En el caso Tarakan; ¿qué he de introducir en el ordenador?**

*Hugo Hernández (Zaragoza)*

Entra en el despacho y siéntate. Enciende la pantalla y entra en la opción E-MAIL para leerlos todos. Una vez leídos ya verás que se quedan marcados con una flecha y después podéis borrarlos, pero no recomiendo que lo hagáis por si se os escapaba algún dato importante. Entra en opción FOTO y "descargar" las dos (o las que hayáis hecho) del barco. Ahora métete en la opción MEDIOS y busca la palabra TARAKAN para leer todo lo que sale de ella. Sal del ordenador y coge el APD. Usar la opción del lápiz / cuaderno de notas / sobre / adskinner / enviar correo. Y hacer lo mismo con SHANKS. Debes hacerlo de las 7 primeras páginas y página a página, ya que cada una de ellas contiene un tema diferente. Una vez enviado todo volver al barco: Seattle / Tarakan.

## GRIM FANDANGO

**Me he atascado nada más comenzar el juego ¿Cómo localizo a Glottis?**

*Javier (e-mail)*

Tu jefe te informará de que había un envenenamiento masivo y todos los agentes debían acudir al lugar, para recoger a las almas. Antes de salir de su despacho coge la baraja de cartas que había en la mesa del fondo a la derecha, junto a unos libros. Atraviesa el pasillo y párate a hablar un rato con Eva, la secretaria de Don. Ella tiene sobre la mesa una perforadora de papel, y Manny sacará una carta de la baraja y la marcará, nunca se sabe cuando se puede presentar una buena partida de póker. Frente a Eva hay un ascensor al fondo y otro a la izquierda, toma este último que bajaba al garaje. Al llegar gira a tu izquierda y llega hasta el final. Allí no habrá nadie, por lo que llama a la puerta de una caseta. De ella saldrá un tipo de unos cinco metros de alto. En realidad no era un tipo sino un demonio llamado Glottis, experto mecánico.

## LAURA BOW

**Al final del juego me hacen preguntas y me piden pruebas; ¿Cómo me defiendo?**

*(e-mail)*

**¿Quién mató al Dr. Pippin Carter?**
O'Riley le mató, para cubrir otros crímenes y conseguir ganancias financieras, lo que prefieras.

**¿Quién asesinó a Lawrence "Ziggy" Ziegfield y por qué?**
O'Riley, que estaba involucrado, y por los mismos motivos que a Pippin.

**Y ¿quién asesinó a Ernie Leach?**
O'Riley, por supuesto. Las razones habituales.

**¿Y a Yvette Delacroix, quién le mató?**
El de siempre, O'Riley, esta vez porque tenía celos y por venganza.

**¿Y a la condesa Lavinia Waldorf-Carlton?**
Pues... ¡O'Riley!, de nuevo, para obtener ganancias financieras y cubrir otros crímenes anteriores, lo que tú quieras decir.

**¿De quién era el esqueleto que encontraste en el cofre?**
Del bueno del Dr. Archibald Carrington.

**Entonces, ¿quién fue el que mató al Doctor Archibald Carrington?**
Pues Watney Little lo mató, para suplantarle.

**¿Y quién tuvo el detalle de mostrar a Watney el más allá?**
O'Riley, por los motivos habituales.

**¿Quién robó la daga de Amón Ra?**
Watney Little, que para eso iba disfrazado.

Nuestra dirección es:
HOBBY PRESS S.A.
**MICROMANÍA**
C/ Pedro Teixeira 8, 5ª Planta
28020 Madrid.
No olvidéis incluir en el sobre la reseña
**MICROMANÍA – S.O.S. WARE**

También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón:
**sosware.micromania@hobbypress.es**




GUÍA MICROMANÍA Nº1. 695Ptas.







GUÍA MICROMANÍA Nº3. 695Ptas.




GUÍA PSX Nº2. 695Ptas.




GUÍA NINTENDO Nº1. 795Ptas.




# TODAS TUS GUÍAS PARA TODOS TUS JUEGOS

GUÍA NINTENDO Nº2. 795Ptas.




GUÍA PSX Nº3. 695Ptas.

GUÍA NINTENDO Nº4. 795Ptas.

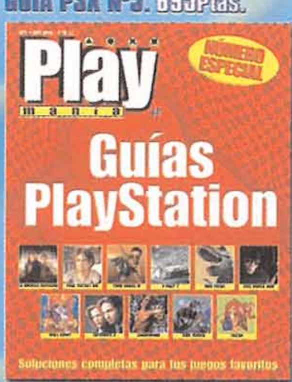
GUÍAS COMPLETAS PARA N64

DONKEY KONG 64

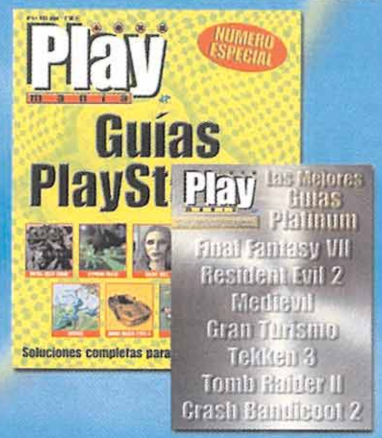
GUÍA PSX Nº6. 695Ptas.




GUÍA PSX Nº5. 695Ptas.




GUÍA PSX Nº4 + PLATINUM. 695Ptas.




**Si no encuentras la guía que te interesa en el quiosco, puedes hacer tu pedido por correo enviándonos el cupón de abajo, o llámarnos de 9h. a 14,30h. o de 16h. a 18,30h. a los teléfonos 902 12 03 41 ó 902 12 03 42. También puedes enviar tu cupón de pedido por fax al número 902 12 04 47.**

- ☐ Sí, deseo recibir la Guía Micromanía (Vol. 1), por 695 Ptas*
- ☐ Sí, deseo recibir la Guía Micromanía (Vol. 2), por 695 Ptas*
- ☐ Sí, deseo recibir la Guía Micromanía (Vol. 3), por 695 Ptas*
- ☐ Sí, deseo recibir la Guía Imprescindible PlayStation (Vol. 2), por 695 Ptas*
- ☐ Sí, deseo recibir la Guía Imprescindible PlayStation (Vol. 3), por 695 Ptas*
- ☐ Sí, deseo recibir la Guía PlayStation (Vol. 4) + Guías Platinum, por 695 Ptas*
- ☐ Sí, deseo recibir la Guía Imprescindible PlayStation (Vol. 5), por 695 Ptas*
- ☐ Sí, deseo recibir la Guía Imprescindible PlayStation (Vol. 6), por 695 Ptas*
- ☐ Sí, deseo recibir el libro «Soluciones y Trucos para Nintendo 64» (Número 1), por 795 Ptas*
- ☐ Sí, deseo recibir el libro «Guías Completas para Nintendo 64» (Número 2), por 795 Ptas*
- ☐ Sí, deseo recibir el libro «Guías Completas para Nintendo 64» (Número 4), por 795 Ptas*

(*) Gastos de envío incluidos.

Nombre .................... Apellidos ....................

Calle ....................

Localidad .................... Provincia ..........

**FORMAS DE PAGO**

☐ Giro Postal a nombre de Hobby Press, S. A. nº ....................

Apdo. Correos 226. 28100 Alcobendas. Madrid.

☐ Contra Reembolso (sólo para España)

☐ Tarjeta de crédito: ☐ VISA ☐ Master Card ☐ American Express

Núm. _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ Caduca _ /_

Fecha y Firma



Para participar en esta sección podéis mandar vuestras cartas a la siguiente dirección:
Hobby Press, S. A. MICROMANÍA, ESCUELA DE PILOTOS, C/Pedro Teixeira, 8. 5ª Planta. 28020 Madrid
No olvidéis indicar en el sobre la reseña ESCUELA DE PILOTOS
También podéis mandar un e-mail al buzón: *pilotos.micromania@hobbypress.es*

# Enemy Engaged

## RAH-66 Comanche vs KA-52 Hokum (III)

**En este tercer y último capítulo vamos a revisar otros elementos posteriormente desarrollados para el programa que no han de pasar desapercibidos. Trataremos la documentación adicional que el juego ofrece en una guía estratégica incluida en el CD, muy recomendable para sacar el máximo partido a «Comanche Versus Hokum» y también otros módulos de edición, no introducidos originalmente pero que están disponibles en Internet. Se trata de añadidos y modificaciones con las que podemos mejorar, personalizar la simulación y en general dar los toques necesarios que nos permitan introducirnos aún más en la piel del piloto.**







## En constante evolución

Desde los primeros compases con «Comanche Vs Hokum» queda claro que el engine gráfico y el de campañas son una evolución de su predecesor, «Apache Vs Havoc». Resolviendo algunos problemas menores y depurando significativamente la visualización del entorno, y muy especialmente la representación de la cabina de cada aparato, el último trabajo de Razorworks ha logrado situarse como el simulador de helicópteros más inmersivo y probablemente el más realista, haciendo una apreciación global. Al compartir el mismo esqueleto en su código, la compañía ha hecho posible que con la instalación de un parche «Comanche Vs Hokum» sea compatible con «Apache Vs Havoc». Ambos programas pueden también tener en común un mismo interfaz de usuario, permitiéndonos seleccionar cualquiera de los cuatro helicópteros o emprender cualquiera de las campañas contempladas. Pero las mejoras van más allá de lo que podemos esperar en un principio. La introducción de opciones de edición viene convirtiéndose en una tónica para los títulos más importantes dentro del género de simulación. Desde la ampliación de las posibilidades de juego con herramientas para modificar e integrar otros añadidos, cada vez son más los programas detrás de los que existe una comunidad de usuarios entusiastas de mejorar el producto que adquirieron originalmente. La respuesta de los aficionados para «Comanche Vs Hokum» no se ha hecho esperar.



**Volviendo a las campañas del anterior «Apache Vs Havoc» se ponen de relieve la superior capacidad bélica de las dos nuevas máquinas simuladas.**

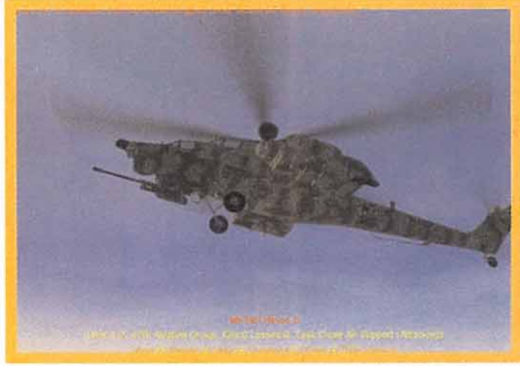
Es casi obligado leer las recomendaciones que vienen detalladas en la guía estratégica del CD. Nuestra eficacia a los mandos se verá recompensada por un mayor conocimiento del entorno de batalla.

### GUÍA ESTRATÉGICA

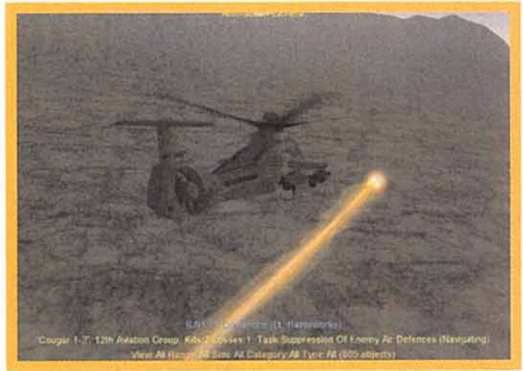
La fabulosa documentación incluida en el CD es un compendio de datos sustanciosos que aunque en ningún caso pueden compararse con otros manuales repletos de información, tampoco estorba, si acaso resulta poco práctica de cara al juego. No darse un "paseo" por las diferentes secciones es, en gran medida, desapro-



A pesar de ser mucho menos futurista que su sucesor, el Apache es todavía un arma formidable que puede medir sus fuerzas con cualquiera.



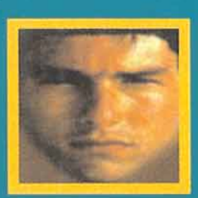
Aunque se importen los modelos de vuelo y la aviónica del Apache y del Havoc, los aparatos podrán verse gráficamente mejorados.



Los sonidos y otros detalles menores también pueden ser objeto de modificación con el editor contenido en el Panel de Control del juego.

## Cirugía **facial**










Instalar texturas para cambiar el aspecto del piloto y copiloto de cada aparato es posible gracias al Panel de Control de «Comanche Vs Hokum», (disponible al instalar EE_GSS.exe). Después sólo es necesario descargar y descomprimir las texturas dentro del directorio adecuado, proceso que viene descrito en un fichero de texto. Si no, en la guía de estrategia podemos encontrar información a este respecto. Entre las texturas que podemos utilizar hay personajes como Homer Simpson, Tom Cruise, Lara Croft, Mr Bean o Darth Maul. No obstante podemos conseguir que el piloto tenga nuestro propio rostro. Necesitarás hacer una foto frontal, estilo carnet y digitalizarla para después ajustar el tamaño a una resolución de 128 x 128 pixels y guardarla en formato bmp.

**Una vez realizado el proceso de interconexión con «Apache Vs Havoc», todo va como la seda, resultando realmente compatibles. Si acaso se aprecia alguna modificiación en la representación de la aviónica de los anteriores aparatos, que no afecta a la compatibilidad entre los programas.**

vechar la generosa y útil información que se nos brinda para disfrutar al máximo de «Comanche Vs Hokum». Existen muchas secciones dedicadas a describir los fundamentos del simulador, sugerencias para adecuar la configuración de controladores con ejemplos reales. También se hace un detallado repaso a todos los aspectos relacionados con las campañas y más adelante se trata de un modo más específico cada punto concerniente a la táctica y a la tecnología de los aparatos simulados. En los últimos capítulos se describen los procesos necesarios para la actualización del programa con parches. Y también, cómo hacer que sea compatible con «Apache Vs Havoc» y otras instrucciones para emplear las utilidades de modificación perfilando a nuestro gusto el programa.

Es muy interesante cómo se nos orienta a través de ejemplos sobre el empleo táctico de los aparatos. Resulta estimulante, sobre todo



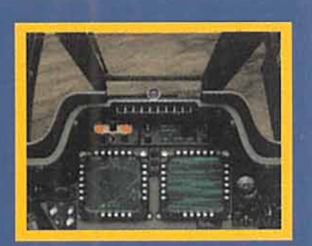
para los pilotos novatos, comprobar los progresos obteniendo en cada misión una mejor percepción del campo de batalla. A medida que vamos poniendo en práctica las recomendaciones descritas en la guía estratégica, el juego se hace más y más divertido.

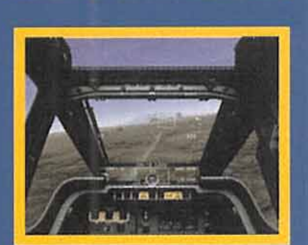
### SISTEMA DE APOYO A TIERRA

No es una maniobra de despliegue militar. Se trata de un archivo ejecutable EE_GSS.exe (contenido en EE_GSS_182.ZIP) que nos reportará importantes mejoras y posibilidades de edición y que puede encontrarse en www.razorworks.com/enemuyengaged/. Debes buscar en Downloads por el link "Files & Utilities" y desde la siguiente página pinchar sobre el link "EECH Ground Support System". Entre otras cosas nos da la posibilidad de activar un chat basado en IRC que emula bastante bien un entorno de juego para varios usuarios. Con su instalación el programa soportará la posibilidad de hacer que uno de los PCs conectados en una partida multiusuario actúe como servidor dedicado. También soporta el último parche de la compañía. Lanzando «Comanche Vs Hokum» con el archivo instalado se despliegan las opciones de configuración en línea de comandos y se accede al panel de control. Podrán modificarse las texturas correspondientes a las caras de los pilotos, eliminar archivos no deseados (en «Apache Vs Havoc») o modificar los sonidos. Por cierto en la misma página encontrareis una extensa librería de ficheros wav. Otra función, es que puede usarse una libreta de direcciones para lanzar o conectar con partidas que en Internet. En la misma página podemos encontrar el link "Map contour colors". Con este pack se añaden cinco nuevos esquemas de color para personalizar los colores del mapa de campaña en el gradiente del terreno que delimita las líneas del frente. Ahora que estamos familiarizados con el control del helicóptero, es hora de hacer trabajar la mente y la imaginación. Los deberes, bien hechos, deberían ampliar los horizontes que se nos abren si mantenemos al día el título, y por tanto elevar por las nubes la jugabilidad.

*S.T.M.*

## Comunión con **Apache vs Havoc**



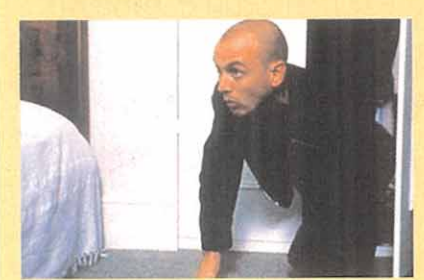


Si hemos de destacar una de las cualidades en la jugabilidad de un simulador de la talla de este es la posibilidad de interconectar al cien por cien el programa con su predecesor, «Apache Vs Havoc». El proceso además es bien sencillo: Una vez nos hemos asegurado de tener los drivers de DirectX en la versión 7a hemos de instalar, en caso de que no lo esté ya, «Apache» y reiniciar el sistema. Después hemos de instalar «Comanche Vs Hokum» en el directorio de instalación de «Apache» y volver a reiniciar. Es recomendable ejecutar este último antes de empezar a jugar a «Comanche Vs Hokum» y también sería el momento idóneo para la instalación de un parche de actualización. Si es necesaria la instalación del parche debemos volver a reiniciar (Ya sé. ¿Otra vez?...Sí). Pero esta sería la última. Finalmente mientras se carga «Comanche Vs Hokum» se muestra en la parte superior derecha de la pantalla "Apache-Havoc instalado", confirmándonos que se ha realizado la fusión de los dos títulos correctamente. Ya dentro del programa será posible seleccionar cualquiera de los helicópteros. En las capturas se observa una misión de la campaña en El Líbano desde la cabina de un AH-64 Apache.

*Por Santiago Erice*

## MISS MONDAY



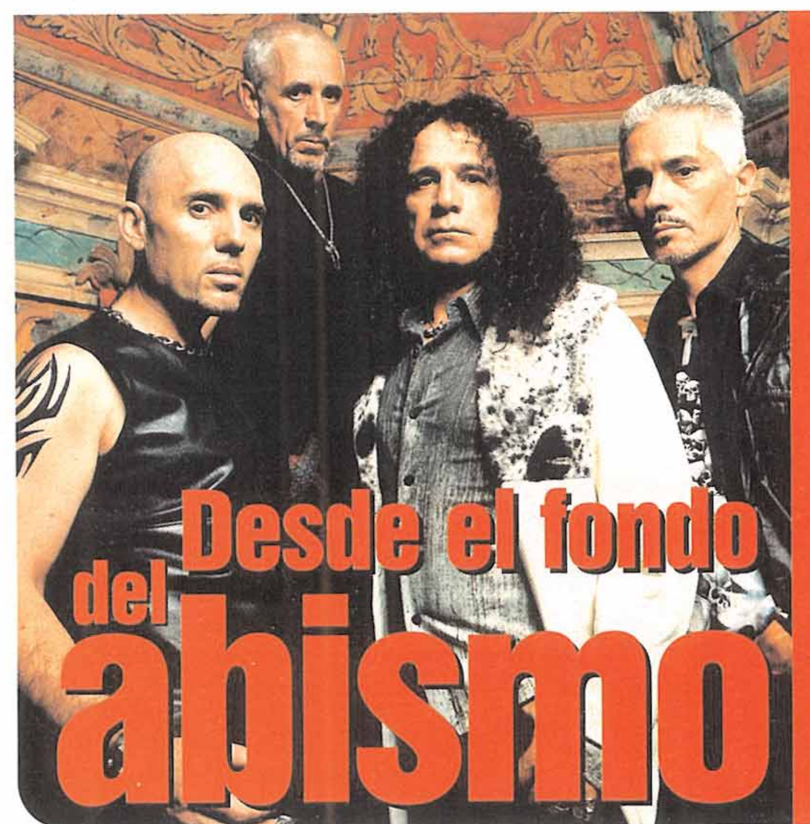


# El Voyeur y la ejecutiva agresiva



Roman es un guionista que quiere reflejar con tanto realismo al personaje que está escribiendo que se convierte en el voyeur de una ejecutiva agresiva..., que resulta ser algo más, y muy diferente de lo que aparenta en su actividad profesional. Una curiosa manera –un hombre metido en un armario– de reflexionar sobre las mujeres de negocios, el oficio de escritor, la relación entre la literatura y la realidad, o los límites de la intimidad.

«Miss Monday» es el debut como director cinematográfico de Benson Lee, y está protagonizada por Andrea Hart y James Hicks. Con la city londinense como telón de fondo y con la intención de ser una carga de profundidad contra los estereotipos, la película juega con el misterio, la sorpresa, el enredo, la comedia o el drama para contar una historia que se muestra cotidiana.



# Desde el fondo del abismo

## OBUS

La leyenda del heavy nacional todavía rememora con nostalgia la década de los ochenta: la rivalidad entre Obús y Barón Rojo, los grandes festivales, las ventas de discos millonarias e incluso las salidas a Europa y Latinoamérica. Después vendría la decadencia de los noventa. Hoy, el género conoce un nuevo renacer con el auge de las bandas jóvenes, y los clásicos viven una segunda juventud.

En este último caso se encuentra Obús, que con formación original ha vuelto a grabar un disco de título significativo: «Desde el fondo del abismo». El cuarteto ha actualizado su sonido escuchando el rock de grupos como Metallica, compuesto nuevos temas y recuperado un lenguaje poderoso que reivindica un lugar bajo el sol. El obús ha vuelto a estallar, y en esta ocasión la mecha la han encendido los hijos de los primeros melenudos vestidos de cuero que poblaron este país (no sólo la tele une a las familias).

## GITANO



# Superproducción a la española

Mucho nombre de éxito se ha juntado en «Gitano», una superproducción a la española dirigida por Manuel Palacios. En los papeles principales están el saltarín Joaquín Cortes y las exuberantes curvas de la francesa Laetitia Casta. El guión lo ha escrito el autor de best-sellers Arturo Pérez Reverte. Y completan la lista de personajes famosos Azúcar Moreno, Antonio Carmona, Rosario o Navajita Plateá, entre otros, que ponen música y breves apariciones en la pantalla.

El argumento de la película, a priori al menos, también cuenta con una serie de ingredientes "made in Reverte" para que funcione a pleno rendimiento la taquilla, tanto en España como en algún país extranjero: un puñado de lugares comunes sobre el flamenco, los gitanos y la música (patriarcas, clanes, venganzas, drogas...); un formato de thriller bien construido en el que los personajes, aunque algunos sean poco creíbles, se mueven por la península Ibérica y no por las calles de Nueva York, lo que les otorga proximidad, sin que por ello eviten jugar a los roles típicos del cine negro (inocente encarcelado que busca la verdad, mujer fatal...).

## LA OREJA DE VAN GOCH



# Reencuentro de nostalgia y melodías bonitas

Después de protagonizar un cuento de hadas con «Dile al sol», La Oreja de Van Gogh ha grabado otra decena de canciones en «El viaje de Copperpot». El reencuentro con sus fans de este quinteto donostiarra supone una apertura a nuevas formas de mostrar la música (el reggae, el blues...), pero sin perder esa facilidad para construir melodías bonitas que ya se han convertido en una de las señas de identidad del pop que se construye en San Sebastián. Amaya, Pablo, Álvaro, Xabi y Haritz se mantienen unidos pese al repentino asedio de la fama que ha transformado sus vidas, y han lanzado a los cuatro vientos unas canciones que en su mayoría se tiñen de melancolía: en forma de homenajes a la Bruja Avería de la tele de su infancia, a amores perdidos, a amigos de la niñez, a lugares que invitan a la evocación (París, la playa...). Desde la independencia, grupos como Le Mans, La Buena Vida o Family iniciaron una forma muy naif de entender el pop; La Oreja de Van Gogh ha recogido los frutos comerciales de aquella semilla que plantaron aquellos pioneros.

## SPACE COWBOYS

# Reparto de lujo para una de astronautas



En «Space Cowboys», Clint Eastwood vuelve a ser un profesional polivalente (actor, director y productor), en esta ocasión acompañado de una colección de veteranos intérpretes a los que, si de vino se tratara, se podrían calificar como gran reserva, tanto cuando en los créditos van de protas como de secundarios: Tommy Lee Jones («El Fugitivo»), Donald Sutherland («El ojo de la aguja») y James Garner («Maverick»).

Los cuatro encarnan a unos maduros astronautas, retirados hace muchos años porque la NASA prefirió enviar a un mono al espacio en vez de a ellos. El tiempo ha pasado y se les presenta la oportunidad de cumplir su sueño. Un satélite ruso, tan obsoleto y caduco como el cuarteto, navega descontrolado por el espacio exterior; los modernos y jóvenes cerebros no conocen tan anticuada tecnología, así que para solucionar el entuerto la NASA recurre a estos vaqueros del espacio.

## ¡MIRA QUE ERES CANALLA, AUTE!

«¡Mira que eres canalla, Aute!» es un homenaje en forma de dieciocho canciones al veterano cantautor hispano–filipino. Pedro Guerra, Serrat, José Mercé, Ella Baila Sola, Ana Belén, Jorge Drexler, Pablo Milanés, Sabina, Javier Álvarez, Tam Tam Go!, Silvio Rodríguez, Leon Gieco, Eliades Ochoa y el Cuarteto Patria, Mónica Molina, Rosendo, Ismael Serrano, Fito Páez y Duncan Dhu interpretan en este disco algunas de sus más significativas canciones.

# Homenaje de 18 canciones

En clave flamenca o pop, salsera o rockera, desde el lado más convencional y previsible o desde propuestas arriesgadas, tanto nombre dispar ha coincidido en repasar una carrera musical que ha dado éxitos no sólo a su autor, sino también a Massiel, Rosa León, Miguel Ríos, Barón Rojo, Mari Trini o Miguel Bosé, entre otros muchos. Son canciones de adolescencia, de palabras con doble significado para engañar al censor, de muerte, de erotismo, surrealistas, realistas, de libertad, de combate, de amor, de amistad..., que, con más o menos acierto, reflejan ya más de tres décadas de existencia; resumen de casi medio millar de composiciones que llevan la firma de Luis Eduardo Aute.

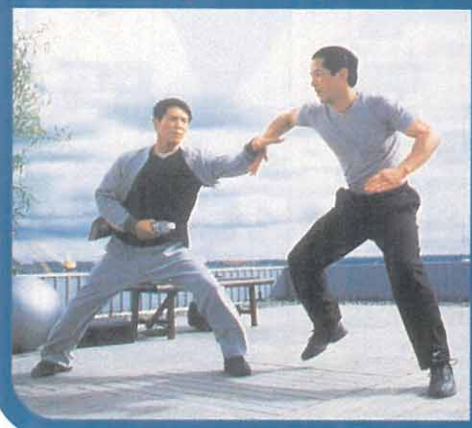


## BAJO SOSPECHA

Un interrogatorio en una comisaría es un excelente lugar para desarrollar un thriller claustrofóbico. Lo demuestra «Bajo sospecha», una película dirigida por Stephen Hopkins («Los demonios de la noche», «Pesadilla en Elm Street 5»), remake de «Garde a vue», que cuenta como protagonistas con dos pesos pesados llamados Gene Hackman y Morgan Freeman, a los que acompañan Monica Belluci y Homa Jane. Presiones políticas, riqueza, prostitución, crímenes sexuales, violencia policial, matrimonios fracasados..., son elementos que se unen en esta película para dar cuerpo a una historia clásica de cine negro. Los seguidores del género tienen una buena razón para ir al cine y comparar el resultado con el viejo filme de Lino Ventura y Romy Scheneider que le precedió.

# Un thriller claustrofóbico

# Shakespeare, artes marciales y hip hop



El toque supuestamente intelectual de «Romeo debe morir» lo pone la obvia referencia al drama «Romeo y Julieta» de Shakespeare, que ha servido en forma muy libre como inspiración al argumento de la película: dos familias de gansters en guerra, una asiática y otra afroamericana, dos jóvenes enamorados en medio, cada uno perteneciente a uno de los clanes.

El director debutante, Andrzej Bartkowiak ha sustituido las espadas, puñales y floretes del drama shakesperiano por una amplísima y espectacular gama de peleas marciales. La música que acompaña a la pareja de jóvenes enamorados (Jet Li y la cantante Aaliyah) da preponderancia al hip hop. La estética de lo que muestra la pantalla grande no tiene nada que ver con la parsimonia del escenario teatral, es más bien un videoclip de hora y media de duración. En resumen, que «Romeo debe morir» no está pensado para los fanáticos del dramaturgo inglés, sino para el disfrute de los fans del cine de acción.



## ROMEO DEBE MORIR

CENTRO MAIL

www.centromail.es

**A CORUÑA**
**A Coruña** C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
**Santiago de C.** C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288
**ALICANTE**
**Alicante**
• C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
• C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
**Benidorm** Av. los Limones, 2. Edif. Fuster-Júpiter ✆966 813 100
**Elche** C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
**ALMERÍA**
**Almería** Av. de La Estación, 14 ✆950 260 643
**BALEARES**
**Palma de Mallorca**
• C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ✆971 720 071
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
**Ibiza** C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101
**BARCELONA**
**Barcelona**
• C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
• C.C. La Maquinista. C/ Ciudad Asunción, s/n ✆933 608 174
• C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
• C/ Sants, 17 ✆932 966 923
**Badalona**
• C/ Soledat, 12 ✆934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
**Barberá del Vallés** C.C. Baricentro. A-18. Sal. 2 ✆937 192 097
**Manresa** C.C. Olimpia. L. 10. C/ A. Guimera, 21 ✆938 721 094
**Mataró**
• C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
• C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ✆937 586 781
**BURGOS**
**Burgos** C.C. la Plata, Local 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717
**CÁCERES**
**Cáceres** Av. Virgen de Guadalupe,18 ✆927 626 365
**CÁDIZ**
**Jerez** C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962
**CASTELLÓN**
**Castellón** Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053
**CÓRDOBA**
**Córdoba** C/ María Cristina, 3 ✆957 498 360
**GIRONA**
**Girona** C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
**Figueres** C/ Morería, 10 ✆972 675 256
**GRANADA**
**Granada** C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
**Motril** C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ✆958 600 434
**GUIPUZCOA**
**San Sebastián** Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
**Irún** C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293
**HUELVA**
**Huelva** C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630
**HUESCA**
**Huesca** C/ Argensola, 2 ✆974 230 404
**JAÉN**
**Jaén** Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210
**LA RIOJA**
**Logroño** Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833
**LAS PALMAS DE G. CANARIA**
**Las Palmas**
• C.C La Ballena, Local 1.5.2. ✆928 418 218
• Pº de Chil, 309 ✆928 265 040
**Arrecife** C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701
**LEÓN**
**León** Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084
**Ponferrada** C/ Dr. Flemming, 13 ✆987 429 430
**MADRID**
**Madrid**
• C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
• C.C La Vaguada. Local T-038. ✆913 782 222
• C.C Las Rosas, Local 13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
**Alcalá de Henares** C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
**Alcobendas** C.C. Picasso, Local 11 ✆916 520 387
**Getafe** C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
**Las Rozas** C.C. Burgocentro II, Local 25 ✆916 374 703
**Móstoles** Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
**Pozuelo** Ctra. Húmera, 87 Portal 11, Local 5 ✆917 990 165
**Torrejón de Ardoz** C.C. Parque Corredor, Local 53 ✆916 562 411
**MÁLAGA**
**Málaga** C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
**Fuengirola** Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800
**MURCIA**
**Murcia** C/ Pasos de Santiago, s/n. ✆968 294 704
**NAVARRA**
**Pamplona** C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806
**PONTEVEDRA**
**Vigo** C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682
**SALAMANCA**
**Salamanca** C/ Toro, 84 ✆923 261 681
**STA. CRUZ DE TENERIFE**
**Sta. Cruz Tenerife** C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083
**SEGOVIA**
**Segovia** C.C. Almuzara, Local 21. C/ Real, s/n ✆921 463 462
**SEVILLA**
**Sevilla**
• C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
• C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604
**TARRAGONA**
**Tarragona** Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945
**TOLEDO**
**Toledo** C.C. Zoco Europa, Local 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035
**VALENCIA**
**Valencia**
• C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
• C.C. El Saler, Local 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619
**VALLADOLID**
**Valladolid** C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828
**VIZCAYA**
**Bilbao** Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
**ZARAGOZA**
**Zaragoza**
• C/ Antonio Sangenís, 6 ✆ 976 536 156
• C/ Cádiz,14 ✆ 976 218 271

IMPUESTOS INCLUIDOS

TECNOwave



[Fotografía no contractual]

intel. Authorized Solution Provider For 2000

GARANTÍA 1 AÑO




**Conexión a Internet y Zona de Juegos**

**TECNOwave OFFICE**
SVGA RIVA TNT 16 Mb
Módem 56 kb.
Memoria 64 Mb.
Windows Millennium
Disco Duro 10,2 Gb.
CD-Rom 52x
Celeron 600 MHz.
**159.900**

**TECNOwave GAMERS**
SVGA Voodoo3 2000 AGP
Módem 56 kb.
Memoria 64 Mb.
Windows Millennium
Disco Duro 10,2 Gb.
CD-Rom 52x
Pentium III 733 MHz.
**189.900**

**CD-R VIRGEN 74´ BULK**

~~175~~ 125

**MODEM ZOLTRIX RAINBOW 56K NETCLIC**

~~11.900~~ 6.990

**EASY TV**


~~11.484~~ 9.990

**SCANNER PRIMAX COLORADO 600p (9600)**

9.990

**EPSON STYLUS 480 COLOR**

~~15.660~~ 15.490

**SVGA ATI RAGE FURY PRO 32MB VIVO**


~~29.990~~ 23.990

**CD-RW TRAXDATA 8x4x32 IDE**


38.990

**CD-RW HP 8x4x32 IDE 9150i**

44.990

**GRAVIS DESTROYER**

~~2.990~~ 1.990

**GRAVIS GAME PAD PRO**

~~4.990~~ 3.990

**GRAVIS X-TERMINATOR**

~~9.990~~ 6.990

**INTERACT PC POWERPAD PRO MAKOPAD**

4.990

**LOGIC 3 PC AVENGER PAD**
3.990

**LOGIC 3 PC INTRUDER PAD USB**
2.990

**MICROSOFT SIDEWINDER PRECISION PRO**


13.990

**THRUSTMASTER TOP GUN**

~~5.990~~ 2.990

**pedidos por internet** www.centromail.es

**pedidos por teléfono** 902 17 18 19

Ofertas válidas hasta fin de existencias, del 1 al 31 de octubre.

EXIT

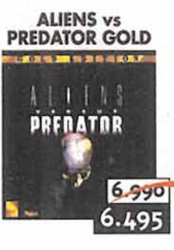



www.centromail.es

**A SANGRE FRÍA**
~~5.995~~ 5.495

**AGE OF EMPIRES II: THE AGE OF KINGS**

~~7.990~~ 6.990

**ALIENS vs PREDATOR GOLD**

~~6.990~~ 6.495

**ALL STAR TENNIS 2000**
~~5.995~~ 5.495

**COMBAT FLIGHT SIMULATOR 2**

~~7.990~~ 7.495

**COMMAND & CONQUER: RED ALERT 2**

~~6.990~~ 6.495

**CRIMSON SKIES**

~~6.990~~ 6.495

**DARK REIGN 2**

~~7.995~~ 7.495

**DELTA FORCE 2**
~~7.450~~ 6.995

**DIABLO II**

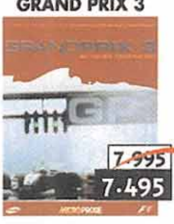
~~6.995~~ 6.495

**EL IMPERIO DE LAS HORMIGAS**

~~7.450~~ 6.995

**F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000**

~~5.990~~ 5.495

**GRAND PRIX 3**

~~7.995~~ 7.495

**GROUND CONTROL**
~~6.995~~ 6.495

**HALF-LIFE JUEGO DEL AÑO**

~~6.995~~ 4.995

**HALF-LIFE: OPPOSING FORCE**

~~3.995~~ 3.695

**ICEWIND DALE**

~~6.990~~ 6.495

**JUNGLA DE CRISTAL TRILOGÍA 2**

~~6.990~~ 6.495

**KISS PSYCHO CIRCUS**
~~6.990~~ 6.495

**LOS SIMS**

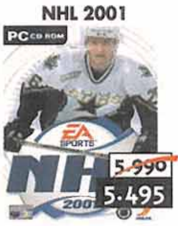
~~6.990~~ 6.495

**MADDEN NFL 2001**

~~5.990~~ 5.495

**MIGHT AND MAGIC VIII: DAY OF THE DESTROYER**

~~6.490~~ 5.995

**NHL 2001**

~~5.990~~ 5.495

**ODISEA LA BÚSQUEDA DE ULISES**
~~7.450~~ 6.995

**PRIMERA DIVISIÓN STARS 2001**

~~2.990~~ 2.895

**RESIDENT EVIL 3: NEMESIS**

~~7.995~~ 7.495

**RUGBY 2001**

~~5.990~~ 5.495

**SHOGUN: TOTAL WAR**

~~6.990~~ 6.495

**SIM CITY 3000 WORLD EDITION**
~~6.990~~ 6.495

**STAR TREK CONQUEST ONLINE**

~~5.995~~ 5.495

**SUPERBIKE 2001**

~~5.990~~ 5.495

**SYDNEY 2000**


~~6.995~~ 6.495

**V-RALLY 2 EXPERT EDITION**

~~4.990~~ 4.895

**VAMPIRE, THE MASQUERADE REDEMPTION**


~~7.995~~ 7.495

**WARTORN**

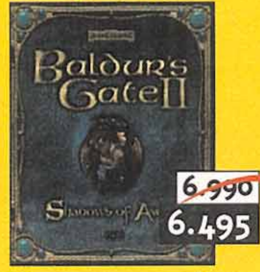

~~3.990~~ 3.895

pedidos por internet www.centromail.es

pedidos por teléfono 902 17 18 19

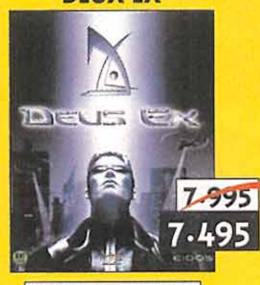
## AGE OF EMPIRES II: CONQUERORS EXPANSION

~~4.990~~ 4.895
TRADUCIDO Y DOBLADO

## BALDUR´S GATE II

~~6.990~~ 6.495
TRADUCIDO Y DOBLADO

## CARMAGEDDON TDR 2000

~~7.495~~ 6.995
TRADUCIDO Y DOBLADO

## DEUX EX

~~7.995~~ 7.495
TRADUCIDO CASTELLANO

## LOS SIMS: MÁS VIVOS QUE NUNCA

~~2.990~~ 2.895
TRADUCIDO Y DOBLADO

Precios válidos del 1 al 31 de octubre.

EXIT

# ¿qué he hecho yo para merecer esto?

## Desequilibrios en los precios

**Un viaje de vacaciones puede traernos alguna que otra sorpresa, no muy grata, comparando las condiciones en las que se facilita la adquisición de software en otros países. Albert nos pone ejemplos concretos. A ver si toman nota quienes tienen de hacerlo.**

*Acabo de volver de Irlanda donde he estado todo el mes de julio. Como buen fan de los videojuegos que soy, he pasado mucho tiempo en las tiendas y he aprovechado para comparar precios. Resulta que los juegos son mucho más baratos (de media) allí. La diferencia es alarmante, os pongo varios ejemplos:*

| JUEGO | IRLANDA | ESPAÑA |
|---|---|---|
| Lemmings Revolution: | 4.000 ptas. | 8.000 ptas. |
| Airport Inc: | 4.000 ptas. | 8.000 ptas. |
| Prince of Persia: | 3.000 ptas. | 8.000 ptas. |
| Diablo II: | 5.000 ptas. | 7.000 ptas. |
| Shogun Total War: | 5.000 ptas. | 7.000 ptas. |
| Theme Park World: | 5.000 ptas. | 7.000 ptas. |

*Además, si compras cualquier artículo por Internet ya sea un juego o cualquier otra cosa, el envío es gratuito mientras que en España, las tiendas online siempre te hacen pagar a ti el envío. Ha habido un solo juego en el que lo dicho es todo lo contrario, este es "Traitors Gate", mientras en España cuesta 3.000 ptas., en Irlanda lo he encontrado por 5.000 e incluso por 9.000 ptas.*

*Estas diferencias de precio me han enfandado mucho. ¿Por qué en España tenemos que pagar varios miles de pesetas más para adquirir el mismo juego?!*
*Saludos.*

*Albert Buixadé Farré*

**En efecto la traducción o el doblaje, cuando esta circunstancia se da, que no es siempre, aparentemente no son razones suficientes como para que el precio se vea afectado de esa manera, así como tampoco han de serlo otras de mercado relacionadas con la distribución. Una cosa es un incremento y otra doblar el precio. ¿Por qué si algunos pueden otros no lo consiguen?**

## LAMENTABLE

**La importancia de las Olimpíadas como evento deportivo internacional y la temática deportiva podrían dar lugar a títulos magníficos, pero no ha sido así. Una vez más se ha desaprovechado una ocasión de oro para realizar un juego de deporte olímpico divertido y actualizado. Juegos como «Extended Edition de PC Atletismo», o «Virtua Athlete 2000» para Dreamcast mantienen, dentro de lo que cabe, un buen nivel aunque no van a sentar precedente. Hasta este punto todo entra dentro de la normalidad, pero lo lamentable es que una compañía con la solera de Eidos, que además ha contado con la licencia del COI, haya hecho de «Sidney 2000», un juego que roza la mediocridad y que no tiene un desarrollo, ni tan siquiera en el aspecto técnico, al nivel que cabría esperar.**


Sidney 2000



Virtua Athlete 2K


PC Atletismo E. E.

**¿Cuál...** será la reacción del mercado ahora que el juego online con una Dreamcast se va materializando?

**¿Cuantos...** usuarios habrán adquirido en Japón la nueva Playstation 2 sólo para ver DVDs, teniendo en cuenta que, al parecer, se han vendido más consolas que juegos?

**¿Qué...** pasará por la mente de Peter Molyneux (anteriormente en Lionhead Studios) ahora que encabeza el desarrollo de software de Microsoft para X-Box?

**¿Seguirá...** siendo Pokémon el buque insignia en la nueva consola de Nintendo, la flamante GameCube?

**¿Cómo...** evolucionará el PC ante una competencia tan fuerte en consolas?

# EL JUEGO PERFECTO

### DESCARGA DE ADRENALINA CON LOS SUFRIDOS FAMOSILLOS

**Aunque el continuo y cargante bombardeo de peregrinas noticias acerca de los famosos más en boga puede ser para muchos la razón de ser a la hora de plantear un beat em-up, mucho nos tememos que los derechos de imagen no permitirán materializar esta idea.**

*Os dirijo este correo animado por vuestra brillante idea de exponer en esta sección de revista aquellas ideas frescas que pudieran ofrecer un soplo de creatividad a la creación de nuevos juegos. Sin ánimo de ofender la sensibilidad de nadie ahí va mi propuesta. Evidentemente debo recalcar antes de nada que se trataría de un juego violento, con dosis de humor muy negro y dirigido a un público adulto.*
*Se trataría básicamente de un beat em-up con aproximadamente 30 personajes, cualquiera de ellos seleccionable entre los que cabría citar a Bill Gates, Rodrigo Rato, Rociito, el Lequio..., y un largo etcétera de famosos. Diseñados a partir de modelos de mallas que pudieran deformarse en tiempo real al recibir golpes, deberían estar controlados por una IA acorde con el personaje. Por otro lado tendríamos a otro grupo de personajes de igual renombre pero del estilo de Mike Tyson que son los que controlaría el jugador, presto a dar una buena somanta a sus famosillos favoritos.*
*El juego estaría basado en un sistema de puntuación de 0 a 100 en función del número de huesos sanos que dejases a tu oponente. ¡Ja ja ja!*
*Contaría además con un apartado de creación de tus propios skins para facilitar la inclusión en el juego de tu jefe (por ejemplo) o del inspector de hacienda que tanto te fastidia la cuenta corriente, o del moroso de tu vecino al que tanto "cariño" tienes. No sé si quedaría un juego redondo, pero seguro que algún psiquiatra lo recomendaría como un eficaz tratamiento para el estress.*
*Perdonad si os he dado la imagen de tarado pero es que sólo de pensarlo me da la risa. Voy corriendo a poner el copyright a la idea, no sea que algún lanzado se quiera apuntar el mérito. Un abrazo y que sigáis con vuestro buen hacer en la revista.*

*Jesús Gil*

### BRAVO POR LA RÉPLICA

**La siguiente propuesta no sólo enuncia un juego perfecto, también hace una réplica fundamentada hacia la propuesta de otro lector el mes pasado, en concreto la que nos mandaba, Emilio Madera Arriola.**

*No comprendo la manía de vivir una vida paralela a la normal, ¿qué emoción tiene comprar el pan? ¿Se asistiría a la escuela, deberíamos atender y aprender o algo así? Cuando compro un videojuego, al igual que al ver una película o leer un libro no busco vivir otra vida como la que ya llevo, sino sentir emociones*

# Hace 10 años...




Un nuevo fenómeno social, el de las «Tortugas Ninja» dominaba la portada del número 31 de la Segunda Época, gracias a un notable título para cuya solución ofrecimos un mapa de más de 500 pantallas. También ofrecíamos en exclusiva avances sobre dos títulos que se convertirían en grandes éxitos, «Narco Police» y «The Secret of Monkey Island». Con el misticismo de la América precolombina en «Aztecas». tuvimos que emprender la búsqueda del oro perdido. Por aquel entonces, también tuvo lugar en París el "2º Campeonato Europeo de Videojuegos", evento cuya asistencia fue, para nosotros, obligada. Dentro de ese número la posibilidad para cambiar la historia era posible gracias a una amplia guía del fabuloso «Time Machine».

## EL ENGINE DE LAS TINIEBLAS



Procedente de ultratumba, el motor gráfico originalmente diseñado para «Nocturne», ha sido resucitado para hacer con tan fastuosa tecnología un nuevo juego de éxito. «Nocturne», a pesar de tener pinceladas geniales en diversos aspectos y muy especialmente en su ambientación, no alcanzó el éxito esperado debido principalmente a errores de bulto en el diseño de la acción. El engine, no obstante, nos sorprendió por su capacidad de representación gráfica. Ahora, hemos visto en el pasado ECTS como evoluciona un desarrollo en el que esta tecnología vuelve a ser la pieza angular. Esta vez el programa estará basado en la película «The Blair Witch Project», compartiendo también el juego el mismo nombre y ofreciendo un guión estrechamente relacionado con la misma. ¿Se habrán solucionado los problemas que tuvo «Nocturne» en el diseño de la acción? Mucho nos tememos que no.

## FORMIDABLE

El esperado regreso de uno de los personajes más carismáticos de la historia de los video-juegos, Guybrush Threepwood, en la nueva entrega de la mejor saga de Lucas en el campo de aventuras gráficas. En «La Fuga de Monkey Island» volveremos a los lugares en los que se inició la saga y veremos cómo han ido cambiando los personajes con el paso de los años. Sin duda este proyecto es una especie de retrospectiva de una de las mejores aventuras gráficas, diseñada para compatibles, de todos los tiempos, (probablemente la mejor).





Pero LucasArts está también plenamente dedicado a conseguir que el juego sea destacable no sólo por su constante humor, estilo y modo de juego, sino también se espera ver un avance técnico similar al que en su día supuso «Grim Fandango».

## Humor

por Ventura y Nieto




*que no puedo o no deseo sentir en la realidad. En la vida real no puedo ser un super-héroe. Aunque me encante «Comand & Conquer» no voy a proponerme en mi vida comandar un ejército ni matar personas como en «Unreal Tournament». Ojalá nada de eso existiese más que en la ficción. Por la misma razón comprendo lo de trasladarte al futuro o al pasado, incluso como una curiosidad cultural al estilo de juegos como «Egipto», «China» o «Versalles». Pero no me interesa vivir una vida mejor actual y virtual. En todo caso, me interesaría mejorar la que ya llevo. En vez de plantear juegos con los que refugiarme en una falsa vida en la que me he sacado la ingeniería informática lo que hay que hacer es esforzarse por sacarla en la realidad mientras se tenga la oportunidad. Yo ya tengo mi vida y me gusta, y lo que no me gusta lo intento mejorar como puedo.*

*Sí sería curioso ver si es posible hacer posible algo como «Matrix» en un juego, pero con rigor e interés científico. En mi opinión personal debo decir que para mí los videojuegos ya me ofrecen lo que quiero desde hace tiempo («Doom», «Monkey Island» o «Ishar» me divirtieron tanto como hoy sus continuaciones). Así que para mí el juego perfecto no depende tanto de la propia concepción del juego (lo que hay ya colma mis espectativas con títulos como «UT», «Blade» o «Vampire»), sino de otros elementos como la traducción, atención al cliente y precio, en definitiva que se tuviera más atención al usuario. El juego perfecto es aquel que además de divertir está traducido y no da quebraderos de cabeza al usuario. No todo el mundo puede permitirse el lujo de llamar al teléfono de atención, y nunca debería costar un juego más de 4.000 o 5.000 pesetas.*

*Otra cosa es que debería facilitarse en Internet una solución del programa en cuestión. Estaría disponible para quién quisiera consultarla y así no quedaría, después de frustrar al jugador, olvidado para siempre en muchas estanterías. Gracias por darme la oportunidad de poder expresar esta sencilla opinión. Como veis el Juego Perfecto no ha de ser tan enrevesado ni tan complicado.*

*Juan Manuel Fernández Padilla*

### TODOS LOS GÉNEROS EN UN JUEGO

**Es difícil imaginarse en esta propuesta cómo podría contener un disco duro un programa de tan descomunales dimensiones.**

*Yo creo que el juego perfecto sería una aventura en la que tú fueras el protagonista (insertándote con el "digimask"), y que en él programa se dieran todos los géneros que existen.*

*Por ejemplo: El protagonista debería buscar objetos como en una aventura gráfica; para conseguir dinero tendrías que pelear en un combate quizá de boxeo (deporte); para obtener información tendrías que jugar con sabios a una partida de ajedrez (estrategia); para desplazarte por la ciudad utilizarías un coche y para ir de una ciudad a otra tendrías que usar un avión o helicóptero (simulación); para pasar por callejones llenos de macarras tendrías que pelear con distintas armas (acción).*

*Tendrías que ir a países exóticos como en África. Allí, las tribus indígenas te enseñarían a utilizar magias elementales como el agua, el fuego, el aire, la tierra y la vida (JDR); y todo ello para que al final del juego derrotaras a un temible y malvado enemigo y como premio consiguieras una subscripción gratuita de por vida a la mejor revista de juegos del mundo, que no es otra que MICROMANÍA.*

*Carlos Lobo Piqueras*

# 4x4 Evolution

Simulador de coches/Take 2/Proein

**REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS):** *SO:* Windows 95/98 • *CPU:* Pentium 166 MHz • *RAM:* 32 MB (64 MB) • *HD:* 35 MB • *Vídeo:* Aceleradora 3D • *Sonido:* Tarjeta de sonido 16 bitb • DirectX (DirectX 7.0 incluidas en el CD)




**CONTROLES BÁSICOS:**

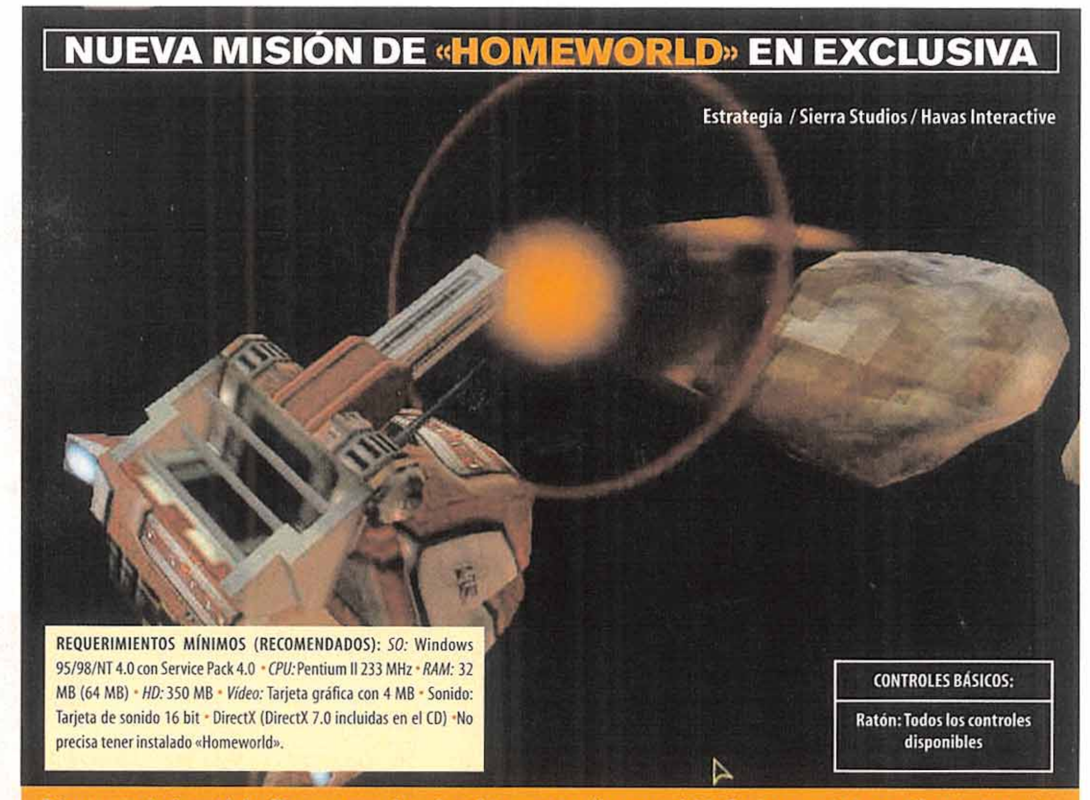
Cursor arriba/abajo: Acelerar/Frenar
Cursor dcha./Izq.: Dirección
V: Cambiar cámara

En el CD de este mes podréis encontrar una demo de este genial título que pronto estará disponible en su versión final. Como su nombre indica, las carreras que se suceden en el juego son de "peso", ya que los protagonistas son los todo terreno de las diversas marcas existentes en el mercado. Dichos modelos se reflejan con una exactitud asombrosa, aunque en la versión demo que os ofrecemos sólo podrás competir con un Nissan, y únicamente cambiando el color de la carrocería. El objetivo del juego se basa en ganar carreras para así conseguir el dinero que te permita ir mejorando el nivel de tu coche. En la demo podrás competir en una carrera suelta contra coches de la misma marca y modelo, además de tener la oportunidad de intentar el asalto al récord del circuito.

También se permite el juego en modo multijugador, tanto a través de red local como usando Internet.

# NUEVA MISIÓN DE «HOMEWORLD» EN EXCLUSIVA

Estrategia / Sierra Studios / Havas Interactive



**REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS):** *SO:* Windows 95/98/NT 4.0 con Service Pack 4.0 • *CPU:* Pentium II 233 MHz • *RAM:* 32 MB (64 MB) • *HD:* 350 MB • *Vídeo:* Tarjeta gráfica con 4 MB • Sonido: Tarjeta de sonido 16 bit • DirectX (DirectX 7.0 incluidas en el CD) • No precisa tener instalado «Homeworld».

**CONTROLES BÁSICOS:**

Ratón: Todos los controles disponibles

Este mes, en el primero de los CDs que acompañan a la revista, encontraréis un especial dedicado a este título, que Micromanía os ofrece en exclusiva. En esta sección especial se incluye una nueva misión completa, además de las cuatro misiones originales y la misión de entrenamiento. La forma de juego es exactamente igual que la del título original. En esta nueva misión se plantean nuevos retos de ataque que provocarán sin duda más de un quebradero de cabeza, incluso a los jugadores más experimentados.

# Stupid Invaders

Aventura/Xilam /Ubi Soft




**REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS):** *SO:* Windows 95/98 • *CPU:* Pentium 200 MHz • *RAM:* 32 MB (64 MB) • *HD:* 182 MB • *Vídeo:* Aceleradora 3D • *Sonido:* Tarjeta de sonido 16 bit • DirectX (DirectX 7.0 incluidas en el CD)

**CONTROLES BÁSICOS:**

Ratón: Todos los controles disponibles

De la mano de Ubi Soft llega este título que tiene como protagonistas a unos curiosos alienígenas y que tendrán que escapar de innumerables peligros. Etno y sus amigos se ven envueltos en innumerables aventuras a lo largo del juego. Pero el mayor peligro viene del malvado científico Dr. Sakarine, quien pretende atrapar a los alienígenas. En esta demo, tu misión será precisamente ayudar a estos simpáticos personajes a escapar de las garras del Dr. Sakarine. Para ello tendrás que recoger todo lo que se vayan encontrando por el camino. La demo se encuentra en inglés y en ella podrás recorrer en su totalidad el primer nivel del juego.



# Rugby 2001

Simulador Deportivo/Electronic Arts/Electronic Arts

**REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS):** *SO:* Windows 95/98 • *CPU:* Pentium 200 MMX • *RAM:* 32 MB (64 MB) • *HD:* 110 MB • *Vídeo:* Tarjeta gráfica SVGA con 4 MB • *Sonido:* Tarjeta de sonido 16 bit • DirectX (DirectX 7.0 incluidas en el CD)




**CONTROLES BÁSICOS:**

Cursores: Movimiento
A: Patada a seguir
Z: Pase hacia atrás

Con el final del verano comienza la temporada para la mayoría de los deportistas de casi todas las disciplinas. De uno de esos deportes ofrecemos este mes una demo. Se trata de un simulador de rugby, en el que la fuerza y la táctica son condiciones indispensables para el devenir del partido. Con esta demo sólo podrás jugar la primera parte de un partido entre las selecciones de Inglaterra y Australia, dos de los equipos con mayor nombre dentro de este deporte en el panorama internacional. La demo se encuentra completamente en inglés.

En la versión final del juego podréis disputar campeonatos con distintos equipos, eligiendo la táctica más apropiada en cada caso, aunque en esta demo también podréis elegir la táctica a seguir en momentos puntuales para la defensa y los saques de banda.

## Hellboy

**Aventura /Acción/Cyro Interactive/Friendware**

**REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS):** *SO:* Windows 95/98/2000 • *CPU:* Pentium II 266 MHz • *RAM:* 32 MB (64 MB) • *HD:* 74 MB • *Vídeo:* Tarjeta aceleradora 3D • *Sonido:* Tarjeta de sonido 16 bit • DirectX (DirectX 7.0 incluidas en el CD)




**CONTROLES BÁSICOS:**

Cursores: Movimiento
B: Acción
C: Golpear
Y: Cambiar objeto

**Con un engine similar al utilizado en «Quake III» llega una nueva creación de Cryo Interactive que presenta esta vez a un personaje clásico de cómic, de aspecto peligroso y un tamaño más que considerable. En la demo que os ofrecemos, tomaréis el papel de este mastodonte de color rojo, y tendréis que completar la primera fase del juego, explorando una misteriosa mansión. El adecuado manejo de todos los objetos y armas que iréis encontrando a lo largo del camino será crucial para llevar la aventura a buen puerto. La lucha es uno de los mejores recursos que tiene el personaje, pero hay que saber medir bien las fuerzas para no caer en trampas o emboscadas. Se encuentra completamente en inglés.**

**Arcade/Ritual Entertainment/Take 2/Proein**

## Heavy Metal F.A.K.K. 2




**REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS):** *SO:* Windows 95/98 • *CPU:* Pentium II 233 MHz • *RAM:* 32 MB (64 MB) • *HD:* 76 MB • *Vídeo:* Aceleradora 3D compatible Direct3D • *Sonido:* Tarjeta de sonido 16 bit • (DirectX 7.0 incluidas en el CD)

**CONTROLES BÁSICOS:**

Cursores: Movimiento
Ratón: Apuntar
Botón izq.: Atacar
Barra espaciadora: Saltar

**Este mes en nuestro CD podréis encontrar una demo del juego basado en la serie de cómics «Heavy Metal». La acción se sitúa en un mundo fantástico, lleno de criaturas de aspecto desagradable que coexisten con otras conocidas de nuestro mundo actual. En la demo encarnarás el papel de la heroína protagonista que tendrá como misión limpiar ese mundo fantástico de las horribles criaturas que lo habitan. Para ello contarás con diversas armas que deberás ir recogiendo a lo largo de la aventura. Cualquier acción realizada por nuestra heroína afectará al devenir del juego, por lo que tendrás que meditar las decisiones que tomes con mucho cuidado, antes de pasar a la acción. La demo se encuentra completamente en inglés, y permite jugar la primera fase. Es muy recomendable entrar en el campo de entrenamiento para familiarizarse con los movimientos del personaje, además de para conocer las armas y recibir diversa información que te será de gran ayuda para seguir avanzando a lo largo del juego.**

# MULTIMEDIA

## Diablo II

Este archivo actualiza el juego a la versión 1.03. Gracias a esta actualización se ha solucionado un error que provocaba que dos personajes con idéntico nombre y diferente profesión se borraran. El resto de mejoras están relacionadas con el funcionamiento del juego.

## Evolva

Este archivo actualiza el juego a la versión 1.2.944, y añade un mejor soporte para el "Diffuse bump mapping" en las tarjetas gráficas provistas con chips GeForce, GeForce2 o Radeon. Además se ha mejorado el rendimiento del juego y se han corregido fallos de jugabilidad.

## Icewind Dale

Este archivo actualiza el juego a la versión 1.06. Se han corregido los problemas surgidos con los puntos de vida para los personajes con alta constitución, además de solucionar el fallo encontrado al ver que no funcionaban las armas contra Elementales de Fuego.

## Majesty

Esta actualización es fundamental para todos los amantes del título, ya que corrige numerosos errores encontrados en el modo multijugador. Es además perfectamente compatible con todas las actualizaciones que tengais instaladas anteriormente en vuestro ordenador.

## Tachyon: The Fringe

Con esta actualización se han corregido los problemas detectados con las tarjetas compatibles con los drivers Direct3D. También se han solucionado numerosos problemas surgidos en el modo multijugador. Ahora las partidas son más estables ya que se ha mejorado el servidor. Además los jugadores podrán charlar durante las partidas.

## Dark Reign 2

Este archivo actualiza el juego a la versión 1.1. Con él se han corregido numerosos problemas referentes a la jugabilidad, además de solucionar los problemas de IA detectados. Además se añaden nuevas opciones al título.

## Dogs of War

Este archivo actualiza el juego a la versión 1.03, y es válido para la versión que se comercializa en nuestro país. Se han solucionado los problemas detectados en el modo multijugador cuando se quedaba colgado el ordenador.

## Grouch

Arcade/Aventura/Revistronic/Dinamic Multimedia/ Dinamic Multimedia

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): *SO:* Windows 95/98 • *CPU:* Pentium II 300 MHz • *RAM:* 64 MB • *HD:* 119 MB • *Video:* Tarjeta Aceleradora 3D • *Sonido:* Tarjeta de sonido 16 bit • DirectX (DirectX 7.0 incluidas en el CD)




CONTROLES BÁSICOS:
Ratón: Vistas
Botón dcha.: Saltar
Botón izq.: Golpear
W/S: Adelante/Atrás
A/D: Izq./dcha.

«Grouch» es un juego basado en la historia perfecta de un héroe que debe salvar a su dama de las garras de los malos. En esta trepidante aventura llena de acción, encarnaremos a este héroe de dibujos animados cuyo principal argumento es la fuerza bruta. Sin embargo, la equipación defensiva del contrario no es despreciable. Las trampas preparadas con astucia y que iréis encontrando a lo largo del camino, pueden suponer un buen quebradero de cabeza. Nota de ayuda: Para llegar a la escalera, debéis mover los bloques de piedra que hay cerca. La demo permite jugar la primera fase del juego y se encuentra completamente en castellano.

## Superbike 2001

Simulador de motos / Electronic Arts /Electronic Arts

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): *SO:* Windows 95/98/2000 • *RAM:* 32 MB (64 MB) • *HD:* 60 MB • *Video:* Aceleradora 3D compatible Direct3D • *Sonido:* Tarjeta de sonido 16 bit • DirectX (DirectX 7.0 incluidas en el CD)

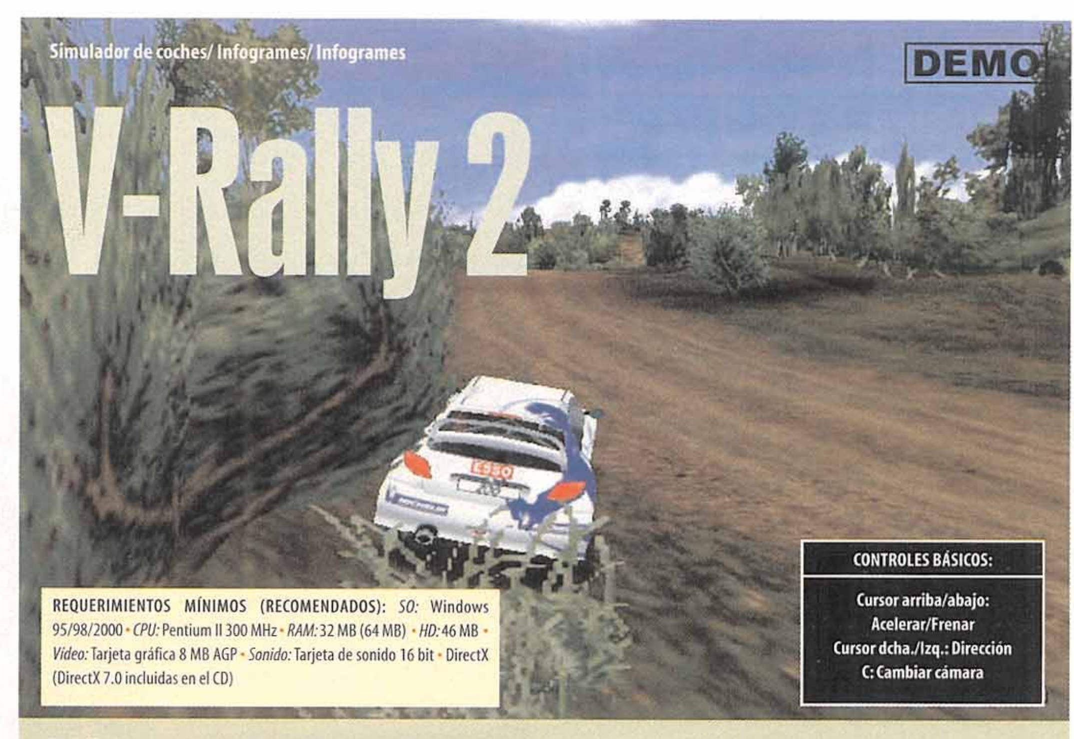



CONTROLES BÁSICOS:
Cursor arriba/abajo: Acelerar/Frenar
Cursor dcha./Izq.: Dirección

La demo que os ofrecemos de este título permite jugar una carrera rápida a los mandos de una flamante yamaha de 750 cc, compitiendo contra otros ocho pilotos de talla mundial en el circuito Alemán de Hockenheim, sin entrenamientos libres u oficiales. La carrera se saldará con triunfo para el que consiga cruzar la meta en primera posición, tras tres vueltas al circuito. Aunque en esta demo no se permite configurar la moto para sacar un mayor rendimiento de su potencia en el circuito, en la versión final todas las opciones estarán disponibles. Se encuentra en castellano

Simulador de coches/ Infogrames/ Infogrames

## V-Rally 2




REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): *SO:* Windows 95/98/2000 • *CPU:* Pentium II 300 MHz • *RAM:* 32 MB (64 MB) • *HD:* 46 MB • *Video:* Tarjeta gráfica 8 MB AGP • *Sonido:* Tarjeta de sonido 16 bit • DirectX (DirectX 7.0 incluidas en el CD)

CONTROLES BÁSICOS:
Cursor arriba/abajo: Acelerar/Frenar
Cursor dcha./Izq.: Dirección
C: Cambiar cámara

«V-Rally 2» es el nuevo título de Infogrames que está a punto de ver la luz. Para ir abriendo boca, en el CD de este mes tenéis una demo de este genial juego de rallyes. Aunque la versión final contará con diversos modos de juego, además de un buen número de modelos distintos de coches con los que poder recorrer los diferentes escenarios, en la demo que os ofrecemos, sólo podréis correr uno de los tramos de un rally a los mandos de un Peugeot 206 que llega a alcanzar velocidades de vértigo. Los coches que se pueden observar en la versión final, así como el citado bólido de la demo, son una réplica exacta de los originales existentes en el mercado; no obstante, se trata de los coches que compitieron en el campeonato del mundo de rallyes de la temporada pasada. La demo se encuentra disponible sólo en inglés.

## Gift

Arcade/Acción/Cryo Interactive/Friendware

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): *SO:* Windows 95/98 • *CPU:* Pentium II 266 MHz • *RAM:* 32 MB (64 MB) • *HD:* 25 MB • *Video:* Tarjeta aceleradora 3D • *Sonido:* Tarjeta de sonido 16 bit • DirectX (DirectX 7.0 incluidas en el CD)




CONTROLES BÁSICOS:
Cursores: Movimiento
May. izq.: Saltar
Ctrl izq.: Golpear
Espacio: Energía

Después del ECTS, una avalancha de títulos nuevos que han sido presentados allí, esperan ver la luz en breve, aunque de momento nos tendremos que conformar con las demos, que nos ofrecerán una aproximación de lo que será el producto final. En este caso Cryo ataca de nuevo con un título que sin hacer mucho ruido, no está exento de detalles de calidad. Nuestro pequeño protagonista es un ser con aspecto de diablo y que apenas levanta un palmo del suelo. Su misión será ir encontrando unos artefactos de color azul con forma redondeada y un anillo amarillo a su alrededor. Para ello contará con un bastón que habrá que mantener cargado de energía y que te servirá para defenderte de los ataques de los enemigos que te encuentres en el camino.

## Insane

Arcade/Codemasters/ Proein

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): *SO:* Windows 95/98 • *CPU:* Pentium II 233 (500) MHz • *RAM:* 64 MB (128 MB) • *HD:* 100 MB • *Video:* Tarjeta aceleradora 3D con 8 MB (32 MB) • *Sonido:* Tarjeta de sonido 16 bitt • DirectX 7.0 (incluidas en el CD)




CONTROLES BÁSICOS:
Cursores: Movimiento
Espacio: Freno de mano
May.: Vista trasera
R: Reparar

«Insane» es un arcade en el que las montañas y demás imperfecciones del terreno no serán más que un trámite sin importancia para el vehículo que tendréis que manejar.

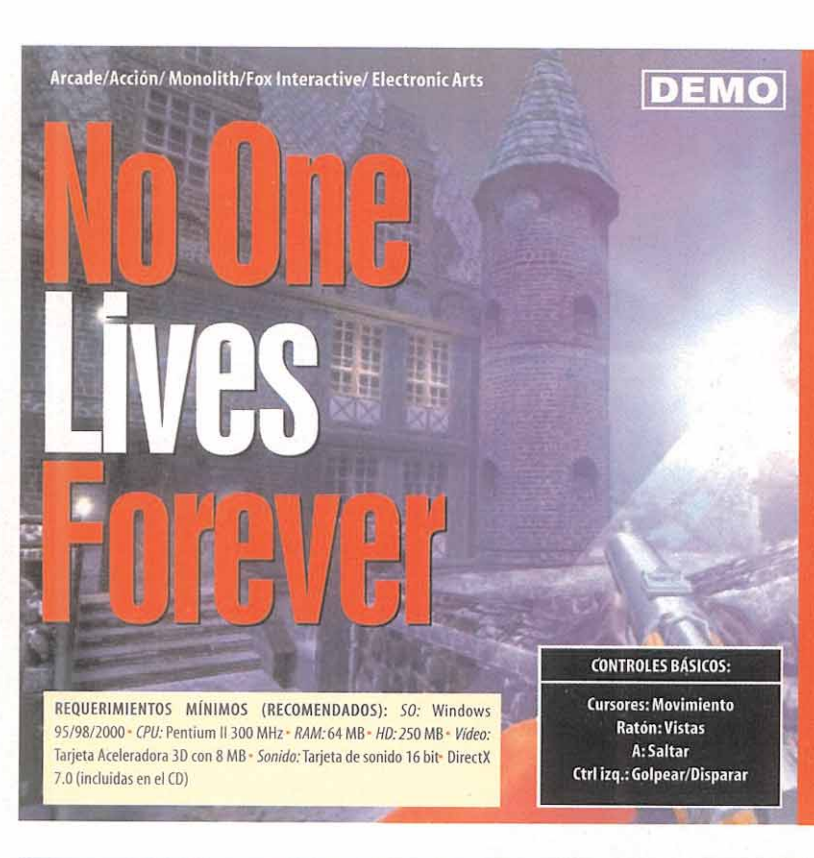
La demo permite disputar una carrera eligiendo entre dos modos distintos de juego, y personalizando el coche elegido y el piloto. Los dos todoterrenos disponibles tienen características distintas que afectan a la velocidad y a la estabilidad. Los otros tres contrincantes siempre partirán con la misma ventaja que vosotros, lo que permite una mayor igualdad de fuerzas.

En la versión final del juego, se podrán jugar a través de la red partidas de hasta ocho jugadores. La demo se encuentra disponible completamente en inglés.

Arcade/Acción/ Monolith/Fox Interactive/ Electronic Arts

DEMO

# No One Lives Forever



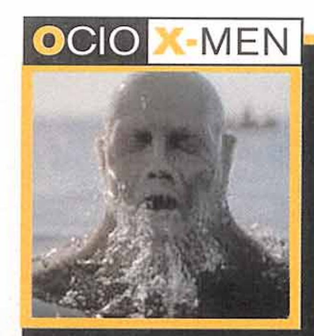
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): *SO:* Windows 95/98/2000 • *CPU:* Pentium II 300 MHz • *RAM:* 64 MB • *HD:* 250 MB • *Vídeo:* Tarjeta Aceleradora 3D con 8 MB • *Sonido:* Tarjeta de sonido 16 bit • DirectX 7.0 (incluidas en el CD)

CONTROLES BÁSICOS:

Cursores: Movimiento
Ratón: Vistas
A: Saltar
Ctrl izq.: Golpear/Disparar

«No One Lives Forever» es un juego de acción al más puro estilo «Quake», pero con unos escenarios y personajes completamente reales, ambientado todo ello en los años sesenta, cuando la mafia y los crímenes dominaban algunas ciudades americanas.
En esta demo se podrá adoptar el papel del protagonista del juego, Cate Archer, y habrá que recorrer multitud de escenarios en los que el único objetivo será la eliminación total de todos los enemigos. La demo se compone de niveles sueltos de las tres misiones completas del juego, así como una misión de entrenamiento, que será de enorme utilidad para familiarizarse con el control del personaje y con el entorno. Se encuentra completamente en inglés.

## OCIO X-MEN



Una nueva adaptación cinematográfica de personajes de cómic hará en breve su aparición en nuestras pantallas de cine. En este caso se trata de los «X-Men», el más famoso grupo de mutantes de la factoría Marvel. La guerra entre humanos y mutantes está a punto de estallar, desencadenada por el atormentado Magneto. La ayuda de la Patrulla-X será necesaria una vez más para frenar la destrucción de la tierra.



## MULTIMEDIA

### Nox

Esta actualización está orientada al modo multijugador, y realmente se trata de un añadido al juego que no se incluyó en su momento a la versión original.
Con este archivo se permitirán hasta seis jugadores en modo cooperativo. La dificultad del juego aquí irá aumentando de forma progresiva, de forma que todos los jugadores tendrán que ir poco a poco mejorando su nivel para no ser eliminados. Además también se incluyen nuevos mapas inéditos, así como nuevas áreas secretas y poderosos artefactos.

### Rollcage Stage II

Ese archivo actualiza el juego a la versión 1.0b, y corrige un error tan sencillo como importante. Ahora ya permite que funcione en máquinas con procesadores Intel Pentium III 750+.

### MDK II

Este archivo actualiza el juego a la versión 1.002. Con esta actualización el juego funciona correctamente bajo el sistema operativo Windows Millenium Edition. También se ha corregido los fallos con las tarjetas OpenGL. A partir de ahora no saldrán letras en la pantalla en el nivel cuatro cuando Kurt lanzaba una granada, y se podrán salvar partidas con el Doctor mientras esté usando un objeto.
Para instalar la actualización incluida en el CD, deberás descomprimir el archivo de la carpeta \Actualizaciones\MDK II\ en el directorio donde instalaste el juego original, y después ejecutar el fichero "Update.exe", siempre siguiendo los pasos que se indican.

### Unreal Tournament

Este mes en nuestro CD podréis encontrar 2 versiones de actualización de éste juego, la versión 425 y la versión 428.
Las dos son perfectamente compatibles con las anteriores actualizaciones del juego. Para una información más detallada se pueden consultar las características en el CD.

### Arcatera

Este archivo actualiza el juego a la versión 1.1. Pero no han trascendido por el momento las mejoras que realiza dicha actualización.

### Mod para Half-Life

Debido a la gran cantidad de demandas que han llegado hasta nuestra redacción, y para demostrar que vuestras sugerencias no caen en saco roto, aquí tenéis el tan solicitado Counterstrike, que en su versión 7.1 completa podréis encontrar en este CD. Esperamos que disfrutéis con este mod para «Half-Life» que servirá para dar más categoría a este juego.

### Mod para Unreal Tournament

Al igual que ocurre con «Half-Life», en el CD podréis encontrar un mod para «Unreal Tournament». En este caso hemos decidido incluir uno de los mejores, «Unreal Forever Tournament» en su versión 6. Esperemos sea de vuestro agrado. Intentaremos en próximos números publicar alguno más, pero debido a su gran tamaño no podemos prometer nada.

Infinite Loop/ FX Interactive / Disponible: PC / Campaña adicional

# Homeworld: Raider Retreat

## Caminos alternativos

**REQUERIMIENTOS MÍNIMOS HOMEWORLD: RAIDER RETREAT:** CPU: Pentium II 233 MHz • RAM: 32 MB • HD: 350 MB libres • Tarjeta 3d: no la requiere • Multijugador: Sí

**MICROMANÍA tiene el placer de presentaros, en rigurosa exclusiva, esta obra del binomio Relic Entertainment-Sierra Studios con la que se pretende agradecer a los usuarios la buena acogida que le dieron al «Homeworld». En el CD de portada encontraréis esta campaña, totalmente jugable, que no necesita para ser ejecutada del programa original; otra muestra de la buena voluntad de la compañía que no quiere que nadie quede fuera del fenómeno «Homeworld».**

Tal y como se ha dicho en ocasiones anteriores, fue «Homeworld» el primer programa de estrategia en estrictas 3D y tiempo real que, realmente, consiguió llegar al público usuario. Gracias a su adictivo modo campaña y a las infinitas posibilidades como juego en red, ha conseguido recabar un contundente elenco de galardones que lo destacan como juego del año 1999. Ahí es nada.

Por si esto fuera poco, la gente de Relic incorporó una herramienta de edición de escenarios, con el nombre MissionMan, con la que se podían crear universos propios y campañas. Bien es verdad que es muy compleja, pero sus posibilidades son inmensas; una forma de demostrarnos su potencial ha sido la creación de una nueva misión, encuadrada en la antigua campaña, con la cual hacernos la espera más dulce. Sí, decimos bien, porque llevamos desde este último E3 aguardando la publicación de la secuela de este maravilloso juego.

### CONTENIDO

En primer lugar, insistir en que se trata de una edición especial de la que disfrutaréis en exclusiva los lectores de Micromanía, fuera del comercio o de Internet. Se trata, en suma, de: el tutorial y cuatro misiones originales extractadas de «Homeworld», a las que se añade una inédita. Igualmente incorpora el modo multijugador por LAN completo y la posibilidad de vernos las caras con la IA en el modo escaramuza (Skirmish), donde además tendremos la oportunidad de manejar a todas las unidades del programa original. Todo un lujo. Y lo que es más, el programa no requiere de ninguna instalación previa, y se ejecuta por sí mismo sin problemas.

Únicamente lamentamos que el conjunto no haya sido traducido al castellano, hecho que queda compensado, y de sobra, por las horas de entretenimiento que nos proporcionará. Además están habilitados los modos de juego de ambos bandos (Kushan y Taiidan) que aunque comparten misiones, cuentan con unidades cuya estética difiere radicalmente.

Todo esto y más, lo encontraréis, en exclusiva, en el CD de este mes. ¿A qué esperáis para echarle un vistazo? Os aseguramos que la cosa que merece la pena.

### TUTELANDO LOS COMIENZOS

Esta edición especial contiene 4 de las misiones iniciales de «Homeworld», pero no podemos tratar la nueva como si de un compartimento estanco se tratase. Hay que entender la unidad integrada en el conjunto, al menos en este caso. Y decimos esto porque para afrontar los avatares que nos depara el asedio al bastión Turanic, tendremos que partir en una situación que dependerá de nuestra anterior actuación en el juego. De ahí la conveniencia de analizar los escenarios que preceden a esta expansión, aunque caigamos en el peligro de redundar en los consejos de la guía que Micromanía ya publicó en su número sesenta.

**«Raider Retreat» es una edición especial, que Micromanía ofrece en exclusiva a sus lectores, y que no requiere de ninguna instalación de software previa.**

Juar el tutorial es muy recomendable si es que no estás familiarizado con el entorno 3D del «Homeworld». Además, aquí no existe "suelo" y todo se desarrolla en el vacío, lo que complica aún más la situación.

### Sistema Kharak

Asistiremos al desacople de la nave nodriza de su lanzadera y a la posterior prueba de los sistemas vitales de aquella. Afortunadamente nada sale mal. Nuestro cometido será sencillo: hacernos con todos los recursos disponibles, construir un módulo de investigación, maniobrar con nuestros exploradores (Scout) y comprobar la capacidad de las corbetas de salvamento. El último paso, probar el buen funcionamiento del artefacto que nos permite afrontar el salto al hiperespacio.

### Inmediaciones del Sistema Kharak

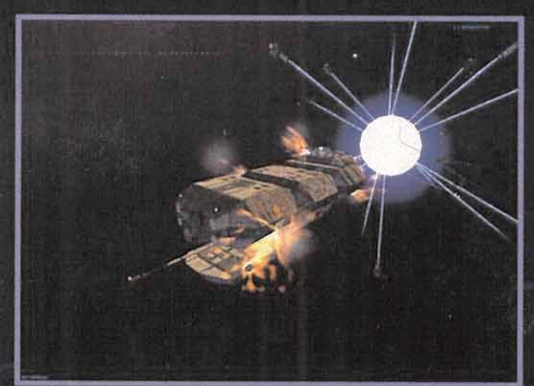
Una vez terminado el salto, el mando de la flota se percata de que algo no va bien. La cápsula Khar–Selim no responde a su llamada de auxilio, no obstante conocemos su posición. Antes de enviar a una sonda hacia la señal que aparece en los sensores, habremos de procurarnos recursos y una escuadra de corbetas pesadas (un mínimo de 6). Entonces trataremos de reetablecer la comunicación, con lo que conseguiremos llamar la atención de unos cuantos bajeles Turanic que serán fácilmente repelidos. A modo de aclaración, comentar que los Turanic son unos mercenarios con patente de corso autorizada por el mismo Imperio con la cual desvalijan las naves comerciales no afines. Terminadas las operaciones defensivas enviaremos, con la flota reparada y abastecida de combusti-



No hay que descuidar la defensa de las zonas de recolección de recursos y de las unidades que se ocupan de ella, porque el enemigo atacará siempre por la zona peor defendida.



«Raider Retreat» ofrece cuatro misiones del juego y una nueva, diseñada en exclusiva para la ocasión; además del tutorial.



Varias unidades concentran su fuego para destruir las naves enemigas y completar así los objetivos asignados a la misión.



Atacar desde un plano inferior o superior al del objetivo, bonifica a la unidad atacante porque la otra tiene que redirigir sus cañones.

ble, una corbeta de salvamento con escolta a recuperar la información existente en los restos de la cápsula. Una vez más sufriremos los ataques corsarios, pero esta vez de una intensidad superior. Incluso hará acto de presencia un transporte, que no cesará de lanzar aeronaves hasta que hayamos demostrado nuestra superioridad. Momento que aprovechará para huir, y nosotros podremos retornar a la lanzadera a ajustar los sistemas. Antes de levar anclas, crearemos varias corbetas de salvamento cuyos servicios precisaremos pronto y nos aseguraremos de haber cosechado todos los recursos disponibles.

## Regreso al Sistema Kharak

El panorama que nos encontraremos nada más atracar será desolador: el planeta en llamas y la plataforma de lanzamiento completamente exangüe; y por si esto fuera poco, el Imperio en un acto genocida está tratando de acabar con las bandejas de suspensión, donde yacen criogenizados nuestros compatriotas. Se nos ordenará capturar una fragata y destruir sin miramientos las otras tres.

En primer lugar prepararemos una ofensiva con cazas y corbetas que preceda al lanzamiento de las unidades de salvamento, con lo cual distraeremos el fuego enemigo y facilitaremos la recuperación de las mismas.

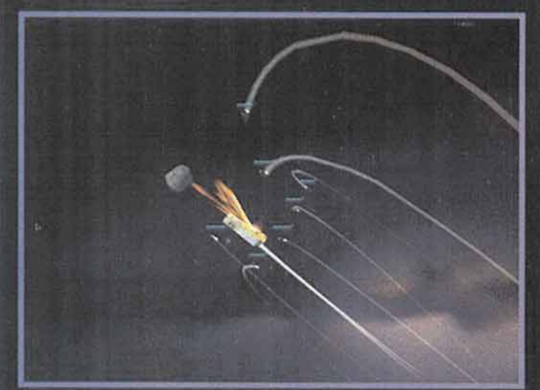
**Antes de levar anclas nos aseguraremos de haber cosechado todos los recursos disponibles**

A la vez habremos de preocuparnos para que el enemigo no acabe con todo nuestro pueblo, al menos una bandeja ha de continuar en nuestras manos. Cuando hayamos conseguido asegurar el perímetro, cargaremos lo que valga en las bodegas de la nodriza. Ahora sí que podremos iniciar, por fin, el largo periplo que nos devolverá a casa.

## Los vastos páramos

Aún turbados por la cobarde acción del Imperio, iniciamos viaje. Gracias a una lectura que indicaba la presencia de un importante campo de asteroides, hicimos una escala. Nuestro equipo de investigación ha desarrollado la tecnología que posibilitará al recolector de recursos depositar su carga en un nuevo bajel: el controlador –con lo que nos ahorraremos un tiempo valiosísimo y aumentaremos la eficacia en la recolecta–. No obstante, de entrada, no conviene derrochar nuestros ru's; mejor será dedicarlos para cuestiones más productivas. Comenzaremos la cosecha, asignando al recolector una importante escolta (que puede ser toda la flota). Al poco tiempo aparecerá una nave desconocida, que se presentará ante nuestro embajador como Bentusi, pacífica etnia dedicada al comercio. Como señal de buena voluntad nos venderán la tecnología de iones, oferta que no habremos de rechazar si queremos superar la siguiente jornada. Perfeccionada la transacción nos avisarán de la proximidad de corsarios, amenaza de la que huyen. Una vez más, solos ante el peligro. Si ya disponemos de recursos, hay que comenzar la producción de fragatas de iones, mortales de necesidad y el eje de nuestra incipiente armada. Enseguida harán acto de presencia, con un picado, las embarcaciones Turanic –un estigma difícil de solviantar–. No será duro acabar con ellas, sobre todo si enviamos al cinturón de asteroides a la escuadra de fragatas. Pasamos a la formación en muro (Wall), y mantendremos cerca los grupos de salvamento debidamente ordenados en parejas. Repelidos varios abordajes de mediana intensidad, aparecerán varias fragatas de iones "sui generis" que amenazan a la nodriza. Lanzaremos contra ellas las corbetas de salvamento, y contra las que se mantengan en activo, las fragatas. Con nuevos miembros en la Flota tendremos que afrontar el verdadero peligro: el ataque del transporte y de más artefactos de iones. Si es posible repetiremos la operación: capturando a los rezagados y concentrando el fuego sobre la nave capital. La nodriza, gracias a su sólida constitución, aguantará; de esta forma, sin prisa pero sin pausa, tendremos que concentrarnos en abatir la nave insignia Turanic, que cuando esté dañada seriamente tratará de huir. En ningún caso debemos consentir que logre.

Sólo resta singlar un controlador de recursos, fortalecer la armada con nuevas fragatas de iones (hasta contar con un saldo 0), y recolectar todos los asteriodes que encontremos.


Una de las muchas perspectivas que ofrece el juego. «Homeworld» fue uno de los primeros programas de estrategia en tiempo real con entorno 3D.

**Nos lanzaremos a la intercepción de un transporte, sin dividir los efectivos en ningún momento**

**Para evitar que el segundo convoy llegue al perímetro seguro, cambiaremos la táctica del grupo de fragatas a evasiva**


Este unidad ha conseguido por fin, atravesar el blindaje del enemigo. El cañón de iones será una tecnología que habrá que comprar a otro pueblo amigo.

## La retirada de los corsarios

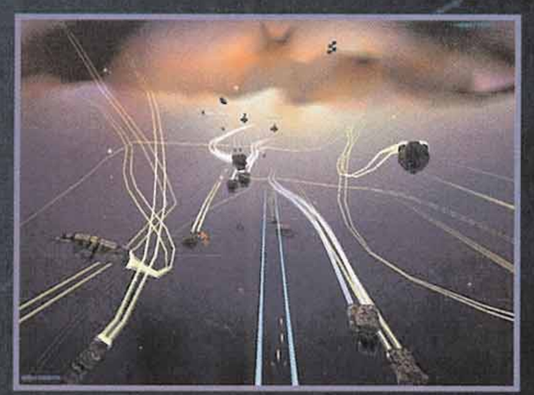
El Alto Mando, hastiado ya por las acciones de los Turanic, ordenó su destrucción; con ella privaríamos al belicoso Imperio de uno de sus principales aliados. Abatir dos pájaros de un tiro. La operación no estaba exenta de riesgo, pero la situación era perfecta para aumentar la moral de las tripulaciones, aún no recuperada tras contemplar cómo su planeta ardía sin remedio. El salto al hiperespacio nos llevó cerca de un cuerpo celeste artificial, un planetoide, donde al parecer los Turanic coordinaban sus ataques. Las defensas del mismo son lo suficientemente poderosas como para no intentar su destrucción, ante lo cual no queda más remedio que aguardar la llegada de los corsarios, que no tardarán en conocer nuestras intenciones. Nos ubicamos en un punto equidistante entre el asteroide y el punto de llegada de los dos transportes Turanic supervivientes. Lanzamos, sin escolta esta vez (sólo el controlador), al recolector de recursos a cosechar y nos olvidamos de él. Organizada la Armada en tres grandes grupos: cazas, corbetas y fragatas por otro lado. Dispusimos la formación con la que entablar nuestro último abordaje: el conjunto más rápido dispuso sus unidades en forma de garra (Claw) y su táctica era evasiva, las corbetas en formación de esfera y en estado agresivo, mientras que las fragatas se ordenaron como un muro y con táctica agresiva.

La composición de los equipos ha de ser selecta, y en ningún caso aleatoria. El grupo de los cazas habrá de estar formado en su mayoría por interceptores (con una elevada capacidad de fuego e inusitada celeridad, si bien faltos de blindaje) y también por exploradores que al ver activada su función especial serán imposibles de acertar. Las corbetas, debido a la misión que les asignaremos, habrán de ser pesadas. Las fragatas: una de apoyo para satisfacer las necesidades logísticas de un ataque a larga distancia, un par de asalto y el resto de iones; el grupo variará en número dependiendo, como ya se ha explicado antes, del éxito obtenido en la campaña proselitista de la anterior reyerta.

Nuestro propósito será enviar en primer lugar una avanzadilla que someta al enemigo a maniobras de castigo y distracción, rol desempeñado a la perfección por los cazas, gracias a su velocidad y a su conducta evasiva, que los convierte en blancos complicadospara los cañones de iones; a ello ayudará también la formación, puesto que al ser tridimensional, la precisión del disparo ha de ser superior. El grupo de las corbetas ha de ir protegiendo al grupo insignia de los ataques de cazas y corbetas, de ahí que tomemos la disposición de esfera, defensiva por excelencia, sacrificando la capacidad de maniobra por un aumento de la capacidad ofensiva. Por último, nuestras fragatas, amparadas por la escolta de corbetas, podrán asestar el golpe final sobre la flota enemiga.

Sin dejar ni un instante la flota nos lanzaremos a la intercepción de un transporte, pero sólo de uno; en ningún caso tendremos que dividir los efectivos. Buscando el choque lo antes posible, enviaremos por delante –sin demasiada ventaja– al grupo de cazas pero daremos profundidad al desplazamiento, colocando la coordenada de origen en los sensores por encima o por debajo –lo dejamos a gusto del Mando- de la trayectoria del objetivo que hayamos decidido atacar.

El "muro", seguido de cerca por su séquito, tendrá que ser dirigido al choque frontal. Inmediatamente a dar las órdenes, el convoy Turanic lanzará su carga contra nosotros. La "bienvenida" no tardará dejarse ver, pero será repelida por las corbe-

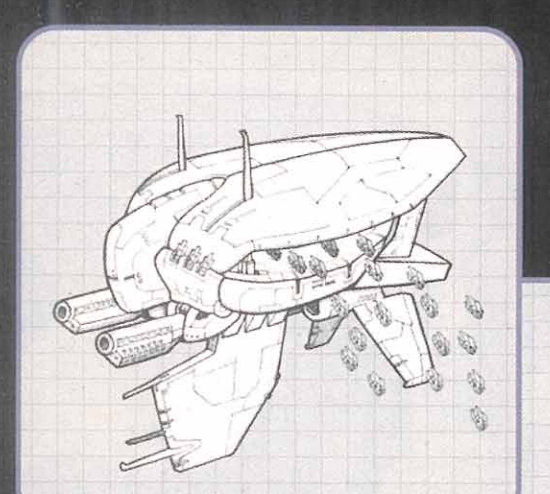

Un despliegue de fuerzas. Habrá que colocar a las distintas unidades teniendo siempre en cuenta sus características (velocidad, potencia de fuego...).

## LO QUE SIGUE...

Más que inminente es el lanzamiento de la auténtica continuación de «Homeworld», esta vez con el apellido «Cataclysm». Bajo este espectacular título, no se esconde otra cosa que una expansión del original. Del argumento os podemos adelantar que la acción se sitúa 15 años después de la llegada a Hiigara, donde encarnaremos el papel de un clan –o kiith como se llama dentro del argot del juego– que no fue tenido en cuenta tras la descrionización.

Para ello se ha remozado la interfaz (introduciendo los útiles waypoints para favorecer el trazado de rutas complejas y modificaciones en el campo de los sensores, para facilitar el combate), y se han añadido nuevas unidades y tecnologías por desarrollar a lo largo de las diecisiete misiones individuales que aporta la nueva entrega.

El nuevo «Homeworld» ya se está pudiendo ver en los EEUU y Canadá desde mediados de septiembre. Pero pronto podremos disfrutarlo nosotros también.



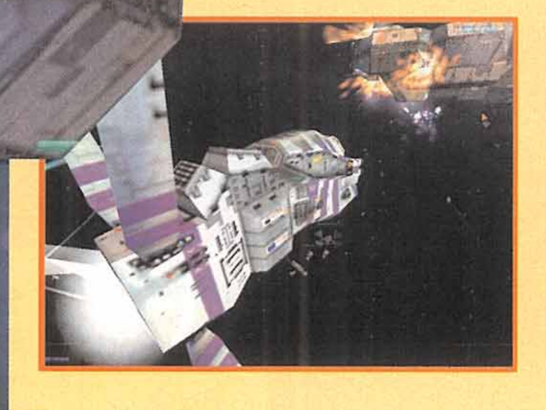
tas, que finalmente habrán de pasar por la cubierta de la fragata de apoyo. El mantenimiento de la escolta será de vital importancia para el triunfo final. Cuando las fragatas se aproximen al transporte estaremos en situación de dar luz verde a la operación de confusión de los cazas, seguida de la cual irrumpirán las fragatas. En esta ocasión, sin que sirva de precedente, contaremos con cierta ventaja en tanto que los ingenios de iones que protegen el grupo enemigo se encuentran notablemente rezagados. Aprovechemos la ventaja que nos brinda la situación y concentremos el fuego de las embarcaciones insignia sobre el objetivo, sin importarnos las bajas. Hasta que no hayamos terminado completamente con él, no nos fijaremos en la otra cabeza de la retirada, que por cierto ya está en camino y nos saca algo de ventaja.

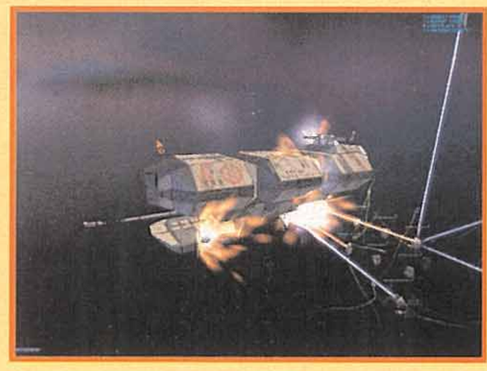
Mientras tanto, hay que continuar la producción de fragatas de iones y corbetas pesadas, efectivos con los cuales atajar la desesperada huída de la nave capital Turanic restante. Antes de enviar las corbetas contra el transporte, las mantedremos cerca de la nodriza para rechazar la tenue contraofensiva que se nos lanza desde el planetoide, en un intento infructuoso de distraernos. La misma nodriza hubiera podido terminar con esta amenaza, pero no había necesidad. Organizado este nuevo grupo, les mandaremos por delante, calculando una distancia en la cual las fragatas del grupo inicial convergan con la aeronave perseguida. Para evitar que el segundo convoy llegue al perímetro seguro cambiaremos la táctica del grupo de fragatas a evasiva. Pero antes, habremos de sacar a los equipos de choque de la "venganza" que se traen con los guardianes del caído. Surge la imperiosa necesidad de actuar con resolución para evitar que el convoy llegue al perímetro seguro, lo cual exige cambiar la táctica del grupo de fragatas a "evasiva". Poco a poco, y lentamente pondremos rumbo hacia una nueva maniobra de intercepción: la definitiva. El grupo de cazas, si es que no fue aniquilado habrá de pasar por una última puesta a punto en la fragata de apoyo –que no habrá sido destruida, en tanto que el enemigo se cuida de aniquilar las portadoras de iones en primer lugar, como elementos sustancialmente más perjudiciales– y repostar el combustible que les posibilitará repetir su brillante actuación. Concluido el mantenimiento de las corbetas, organizaremos rápidamente el ataque en los mismos términos que antes; con la única peculiaridad de que nada más atisbar la estela de los propulsores perseguidos devolveremos la conducta agresiva a las fragatas para que ataquen.

Si calculamos bien las distancias emboscaremos al transporte con efectivos desde la altura (los cazas), la vanguardia y la retaguardia. En este caso la escuadra principal de fragatas sufrirá la respuesta de la escolta con cuantiosas bajas. Sin embargo, el grupo de recién incorporados se verá exento de ataque. Igualmente, concentraremos todos los efectivos en acabar con la mastodóntica embarcación Turanic. Tras su deflagración, el Mando podrá optar por abandonar la zona, o acabar con cada uno de los supervivientes, lo cual se nos antoja arduo. Enhorabuena, almirante, misión cumplida.

*G.S.R.*

## MANUAL PARA ALZARSE CON LA SUPREMACIA ESTELAR





**En general las pautas con las que dominar completamente la Flota se dan desde el tutorial, y en la primera misión de la campaña, que más que nada es una toma de contacto. No obstante, ambas dejan sin precisar unas cuantas cuestiones que nosotros trataremos a continuación.**

**AGRUPACIONES: A lo largo de la descripción hemos venido hablando continuamente de equipos y grupos. Los juegos de estrategia traen ya de manera estándar la utilidad de los grupos, y curiosamente se acomete con la misma combinación de teclas: "control" y un número. Con ello conseguiremos que el grupo de unidades señalado sea invocado con la mera pulsación del número en cuestión. Ahorramos tiempo y sobre todo eficacia en la selección de los efectivos precisos.**

**ACTIVIDADES DE DEFENSA: A la vez hemos venido comentando la conveniencia de asignar unidades de escolta. Conseguiremos que una o varias aeronaves sigan los desplazamientos de otra, y la protejan contra los ataques sufridos sin abandonarla a su suerte, con la combinación: Ctrol+Alt mientras hacemos clic sobre el objeto que queremos que sea escoltado.**

**Obtener rendimiento de las tres dimensiones. A nadie le cabe duda de que estamos ante un programa en 3D y gracias a ello podremos ordenar desplazamientos en un espacio complejo, bien indicando un punto o dos. Los ataques que no vengan desde el mismo nivel serán bonificados, puesto que la mayoría de las unidades tardan en enforcar sus armas hacia un blanco que irrumpe desde planos inesperados.**

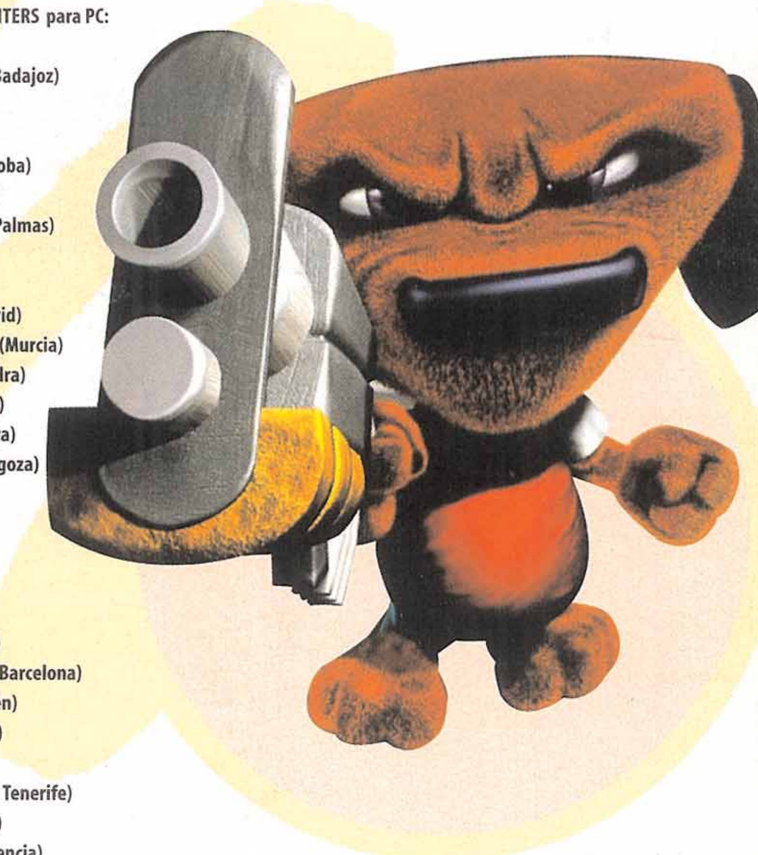
**PARTICULAR TRATAMIENTO DE UNIDADES Y RECURSOS: Hemos de ser especialmente diligentes en la asignación de órdenes a los efectivos y la disposición de recursos, pues como ocurre en otros juegos (como pueda ser, de algún modo, en «Myth II»), los efectivos supervivientes serán con los que contemos en la siguiente acción. Con ello queremos significar que las estrategias necesitarán ser previamente estudiadas, teniendo en cuenta las consecuencias del plan (y valorando la premeditación frente a la improvisación en las operaciones).**

## GANADORES DEL CONCURSO SOUL BRINGER

Jose Alberto Fernández Amieva (Asturias)
Amador Rodero Castro (Barcelona)
Josu Sabin Sabín Arzanegui Mota (Bizkaia)
Jose Luis Ares Gómez (Cantabria)
Pablo Illarregui Garate (Cantabria)
José Martínez Sánchez (Granada)
Juan Antonio Escobar Garrido (Huelva)
Javier Rodríguez Álvarez (León)
Pablo Rodrigo Jiménez (Madrid)
Francisco Javier Olivas Moreno (Madrid)
Jesús Hernán Higueras (Madrid)
Mayte Flores González (Murcia)
Celestino Pérez Castejón (Murcia)
José Manuel Saavedra Martínez (Navarra)
Miguel Fernández Portillo (Sevilla)
Joan Morales Blanco (Valencia)
Iván Da Cuña Vergara (Valladolid)
Francisco Fliertes García (Vizcaya)
Neskuts Urquijo Arraiz (Vizcaya)
Sergio Marqueta Calvo (Zaragoza)
Pedro Peñalver Fernández (Murcia)

## GANADORES DEL CONCURSO FUR FIGHTERS

Ganadores del Concurso FUR FIGHTERS para PC:
Jorge Jiménez López (Avila)
Antonio Eduardo García García (Badajoz)
Xavier Mola Ruiz (Barcelona)
Daniel Muñoz Garrido (Cádiz)
Andrés Navarro Fernández (Córdoba)
Hugo Aguirre Herrainz (La Rioja)
Amilcar González Monagas (Las Palmas)
Jesús González Alonso (León)
Rosa Vidal Diaz (Madrid)
Eduardo José Iglesias Solís (Madrid)
Jose Antonio Fernández Hidalgo (Murcia)
Gonzalo Espino Gómez (Pontevedra)
Antonio Diego Prieto (Valladolid)
Luis Urquiza Barrionuevo (Vizcaya)
Juan Diego Mora Granados (Zaragoza)



Ganadores del Concurso FUR FIGHTERS para DC:
Xan Pita Fraga (A Coruña)
Oscar Baños Campo (Alava)
Alfredo García Torres (Barcelona)
Marco Antonio Sánchez Manjón (Barcelona)
Miguel Angel Moreno Ruano (Jaén)
Julio Aragón Rodríguez (La Rioja)
Sara Gutierrez Angel (Madrid)
Fernando Suaréz Marrero (S/C de Tenerife)
Carlos M. Castro Sánchez (Sevilla)
Miguel Angel Exposito Valle (Valencia)

# Suscríbete a Micromanía y elige tu oferta

¡Elige entre estas dos fantásticas ofertas de suscripción!




## ELIGE LAS TRES GUÍAS QUE PREFIERAS.

### 12 números + 3 guías por sólo 7.800 Ptas.

Suscríbete a Micromanía por un año (12 números) y consigue 3 fantásticas guías de tus juegos favoritos. ¡Descubre todos sus secretos!







## SÚPER DESCUENTO 25%

### 12 números por sólo 5.850 Ptas.

Si lo prefieres puedes suscribirte por un año a Micromanía y recibir en casa los próximos 12 números y sus CD-ROMS por sólo 5.850 Pesetas (en lugar de las 7.800 habituales). ¡Paga 9 y recibe 12!

## Y además

- Los números extras que te tenemos preparados no te costarán más caros. Aprovéchate de los números especiales sin pagar más.
- Aunque se agote algún mes, tú tendrás tu ejemplar reservado.
- La recibirás cómodamente en casa. Para que estés siempre informado.

**Envíanos tu solicitud** de suscripción por **correo** (LA TARJETA DE LA DERECHA NO NECESITA SELLO) o llámanos de 9h. a 14,30h. ó de 16h. a 18,30h. a los **teléfonos** 902 12 03 41 ó 902 12 03 42. También puedes enviarnos el cupón por **fax** al número 902 12 04 47 o por correo eléctronico en la dirección **e-mail:** suscripcion@hobbypress.es

